2006年 总第213期

Popsoft

半月刊

大众软件®



电脑应用和娱乐的第一选择

04

疯狂卡丁车 CRAZY RIDER®

祝 全国玩家
在新的一年里
向快乐冲刺！



XY2.163.com

大話西遊 II ONLINE



暖洋洋的回忆里幸福地偷笑

全新资料片《两小无猜》温情推出

一个宝宝带给你什么？
爱情结晶？
合家幸福？
生命延续？
属性加强？
附加技能？
又或者远远不止于此，
醉过方知酒浓 爱过才懂情重
为人父母，也要试过才真正了解









NETEASE
163.com

网易互动娱乐

广州网易互动娱乐有限公司

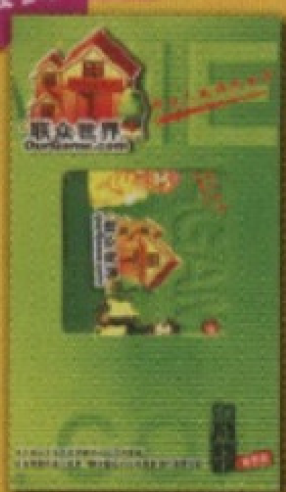
地址：广州市环市东路 362-366 号好世界广场 36 楼
电话：020-83936163 传真：020-85546362



真情回报 一路同行



赠品 限会员



凡订阅2006年《大众软件》全年杂志的读者俱乐部会员免费赠送：价值35元联众季度会员卡一张



C.洋话连篇——复读博士



D.游戏软件：信徒2

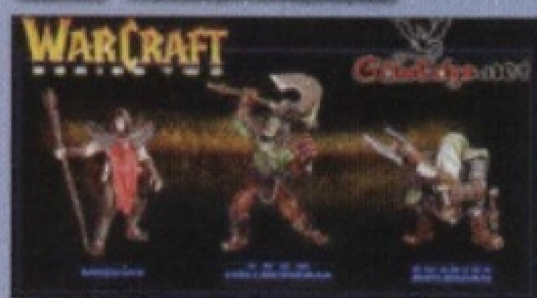
抽奖奖品



一等奖 2名 磐正显卡



二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱



三等奖 10名 魔兽玩偶

纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买



A.魔兽世界文化衫（黑/白色）50元/件



E.多彩鼠标 DLM-346 20元/支



C.漫步者音箱X500 120元/台



F.多彩摄像头 DLV-B08 50元/个



D.魔兽世界玩偶 300元/套



G.多彩键鼠套装 键盘DLK-7007 鼠标DLM-307BP 50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务……在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报……快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您……

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受"真情回报 一路同行"活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到抽奖赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址： 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮政编码： 100036 **传真：** 010-88135623

热线电话： 010-88135604 010-88118588-8000

电子邮箱： club@popsoft.com.cn

信封注明： 真情回报 一路同行

样本 中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

金额 ¥16320

收款人 姓名 大众软件杂志社

收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名 张XX 邮编 100000

附言：订阅2006年全年《大众软件》

订阅回函表：

姓名____性别____年龄____职业____E-mail____

邮寄地址____省____市（县）____

邮政编码____联系电话____

请选择获赠方案____（例如赠品A） 请选择优惠产品方案____（例……）

编辑部报告

该站哪队？

1997年那会，我刚上网，在杂志上看到网络上有个东西叫ICQ，名字是“I seek you”的缩写，是个聊天软件，可让全世界的网络用户在一起聊天。大喜过望，赶快用每秒不到1k的速度下载了一个，申请了号码，我的ICQ号码是6749404，表示我是全世界第674万9404个ICQ的用户。

1999年左右，国内出了个中文聊天软件，叫OICQ，功能非常简陋，界面也相当粗糙，我和一干朋友用熟了ICQ，对这个挂着类似LINUX企鹅标志的软件相当不屑。但天有不测风云，1999年国庆期间国内网络无法连通国外的服务器，ICQ也无法连上位于境外的服务器，瞬间全部瘫痪。不得已，我们只好下载OICQ来应急，我的OICQ号码是以4开头的6位数字。

后来OICQ变成了QQ，还出现了一群甘愿拿数千人民币购买一个吉祥数字的所谓“QQ迷”，这是我当时无论如何也不曾料到的，和当时认识的网友聊天的时候经常相互感叹。如果当时顺手注册一二百个QQ帐户，到现在转手卖出，虽然不能说是一夜致富，但总归也不无小补。

2001年左右的时候，微软的MSN在国内普及了。MSN的用户名不再是数字，而是电子邮箱地址。很多人为了MSN注册了hotmail或MSN的邮箱，但我没有。我仍然用自己的老邮箱，我认为这毫无问题。我本来也懒得申请hotmail邮箱，懒得通知我的朋友们更换我的邮件地址，更懒得在OUTLOOK里设超过3个POP3帐户，如果有可能的话，我希望一直保持我的邮件地址。

但前天我遇到了问题，在MSN刚推出的live 8.0测试中，我的朋友无法把邀请信发到我使用的非hotmail邮箱里。也就是说，如果我想要使用8.0的测试版本，就必须用一个hotmail的邮箱。

当然，我知道现在是测试期，等到MSN8.0正式推出的时候恐怕不会只限定hotmail邮箱用户使用，但问题在于我怎么知道以后微软会不会推行一个以hotmail用户为基础的服务套件？

所以我考虑良久，最后还是到MSN的主页上注册了一个邮箱。你知道，现在网络用户太多，想要在一个热门的邮件系统或是一个用户众多的论坛里获得你喜欢的用户名是很困难的。绝大多数情况下你会得到系统给你的提示：“您的用户名XXXX已经注册，我们推荐您使用XXXX20050804。”对于我这种又懒又念旧的人来说，被迫更换自己的邮箱是极端痛苦的事情。但我感觉到未来3年内微软会迫使我接受一个以某个hotmail用户为核心的网络服务，如果现在不下手的话，到时候谁保证会分给我个诸如XXXX200038547563645一类的用户名？

好了，我解决掉了一个问题，或许今后我会把Hotmail的邮箱告诉我的朋友们，虽然先机已失，但总算为时未晚。但接下来的一个问题是，我是否要注册Gmail的信箱？你知道，现在Google可推出了不少东西，Gmail、Gtalk，还有一大堆诸如Google桌面之类的新鲜玩意儿。他们恐怕都需要在Gmail里互相发送邀请才能使用，谁知道Google在未来几年内会不会取代微软的地位？

我该把哪个邮箱当成我联络用的主要邮箱？是MSN还是Gmail？我该站在哪一队？是微软还是Google？这是个令人头疼的问题，是到站队的时候了。

King@popsoft.com.cn

完成于MSN

飚车获奖名单

林晓：参加活动的山东的读者特别多，是不是山东自古民风彪悍，喜欢激烈的竞技运动？

特别奖 奖品为米其林F1车模

陕西 买超

参与奖 奖品将在米其林小人、飚车烟灰缸与飚车2006台历三样中随机抽取

省份	姓名	省份	姓名	省份	姓名
四川	秦明齐	四川	秦力	山东	齐晓亮
湖北	鲁伟	山东	谭树仑	山东	王玉洋
山东	邵志奇	山东	孔令芝	河北	于建
湖北	徐行舟	山东	蔺焕强	北京	刘冰
辽宁	赵鉴	上海	王岱	浙江	宋孙军
山东	杜振宇	北京	关博	浙江	苏忠贤
浙江	曾涛	山西	张超	浙江	钱孟荣
贵州	胡涵洋	北京	曹殿臣	北京	马骏跃
广西	扬杰	安徽	孙强	江苏	倪军
贵州	黄永贤	河北	周卿	山东	杜象海
上海	杨海刚	甘肃	王彦博	广东	邓少锋
河南	骆大利	江苏	单良	陕西	潘卿
四川	赵海迪	湖南	周旎	山东	孟凡
吉林	孙福山	陕西	杜建全	北京	张广涛
山东	张晓东	山东	仝子龙	河北	郝晓森
广东	林荣	江苏	于龙生	辽宁	吕秋实



幸运读者

本期幸运读者将获得联众卡

省份	姓名	省份	姓名	省份	姓名
北京	刘震	湖北	沙霞林	河北	吴迪
辽宁	王楠	海南	林亮亮	天津	闫哲
陕西	王洁	云南	钱瀚	山西	杜巍
安徽	汤燕	广东	李力	江西	何亮
四川	张汉斯	青海	张冀辉	上海	李寅臻
山东	程国锋	广西	李沛宸	黑龙江	王勇
陕西	杨厚玉	北京	吴坤浓	河南	王峥
山东	孟凡				

本期手机投票中奖者为

135××××1157

136××××6053

136××××2117

138××××2231

138××××5192

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

梁山好汉真人秀

——《水浒Q传》游戏人物系列活动之一







活动规则见本期读编往来栏目97页

CONTENTS 目 录 2006年第04期 总第21

下期预报

硬件评析：鸡肋硬件设计漫谈

攻城略地：《明星志愿3》完全指南

在线争锋：《魔兽世界》1.9版圣骑士全新解析

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王粱 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2006年02月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元



CROSSGATE
クロスゲート
天界的骑士与星咏的歌姬



5.0

亲密接触

好看的《大学生》

提升你的品质 满足多角度需求

2006年3月《大学生·时尚英语》正式和读者见面，从2006年3月开始，每月可以收到3本《大学生》，爽！过瘾！

第一本：《大学生-中国校园》
第二本：《大学生-能力博士》
第三本：《大学生-时尚·英语》

订阅代号：82-166

现在我社邮购部已开始办理全年订阅！全套《大学生》每年只需155元。

- **《大学生-中国校园》月初发行 5元/本 全年11本（8月停发）合计55元**
- **《大学生-能力博士》月中发行 5元/本 全年11本（8月停发）合计55元**
- **《大学生-时尚·英语》月底发行 5元/本 全年9本（3月发行、8月停发）合计45元**



凡是已订阅了《大学生-中国校园》和《大学生-能力博士》的订户，无论你是在邮局还是我社邮购部等处订阅的，如需订阅《大学生-时尚·英语》，只需向我社邮购部补寄45元即可。

邮购地址：北京市朝阳区北四环中路33号
邮编：100101
收款人：大学生杂志社邮购部
热线电话：010-64876015；010-64876011

特别提示：汇款单上必须注明您的详细地址、邮政编码、姓名、订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话或电子邮件。



CONTENTS 目 录

北京阜国总裁被刑拘，EVD前景再生变数

■本刊记者 龙猫


对于张宝全（左）来说，当务之急是如何收拾今典环球的残局。而身陷囹圄的郝杰（右）则前途未卜

对于大多数人来说，2006年意味着希望和全新的开始，而对国家推荐高清影碟标准EVD的提出者——北京阜国数字技术有限公司来说，这崭新的一年却充满了许多未知和变数。2006年元月1日，有消息传出北京阜国的总裁郝杰因为涉嫌职务侵占，被北京市海淀公安分局刑事拘留。在此事件经过多方猜测未果后，北京阜国的合作伙伴、北京今典集团董事长张宝全证实了这一消息。

据张宝全表示，郝杰被拘一事缘于一场民事诉讼。他说，今典集团于2005年12月向法院以职务侵占为由对北京阜国提起民事诉讼。此事立案后，北京阜国在接受调查的过程中不断暴露触犯刑法的证据，此案件遂转为刑事诉讼。张宝全称，在与北京阜国合作期间，今典集团共投入5300万元于两者合作成立的今典环球。但2005年11月，在对今典环球进行审计时发现，到2005年6月，今典环球账上仅剩300万元，还有100万至200万元固定资产不知去向。其中，管理费用支出高达1070万元，而一年营业收入仅160万元。2005年7月份，今典环球曾卖出3000台码流仪，但应进入今典环球的1000万元货款收入中绝大部分却都流进了北京阜国账户。2005年12月1日，今典集团向法院提请财产保全，冻结了北京阜国的财务账户。随后，正式将北京阜国诉诸法庭。

2004年7月，北京阜国总裁郝杰与今典集团董事长张宝全一拍即合，宣布共同投资建立北京今典环球数字技术有限公司，以推进EVD及相关产业在中国的发展。今典集团占今典环球股份的87%，北京阜国为13%，分别由张宝全和郝杰的助理吴晓岚担任董事长和总裁。

然而好景不长，这段看似美好的"姻缘"很快便爆发了危机。2005年11月，北京阜国授权北京盛世龙田开发出《影海风雷EVD版》播放软件，PC用户下载该软件后可通过普通电脑的DVD光驱观看EVD碟片，更可将EVD正版碟片的内容复制、刻录至DVD-9格式的光盘中制成盗版碟。这给了首先看重EVD防盗版技术的张宝全当头一棒。2005年11月30日，北京阜国与英国存储公司NME签署了"股权交换协议"，阜国获得NME公司850万美元的现金投资，同时获得NME价值约4000万美元40%的股份；作为交易条件，中方出让阜国69.09%股权给NME公司。这一突如其来的交换协议，使原本带有纯正"中国血统"的EVD一夜之间成了"混血儿"。

经过上述两次事件，作为今典环球主要投资方的张宝全对此深表不满，和北京阜国彻底翻脸，从而作出了起诉郝杰等北京阜国管理层的决定。至于EVD和今典环球今后的走向，张宝全一方面决定改变EVD的加密技术，使《影海风雷EVD版》解密播放软件今后不再能播放EVD碟片；另一方面，据称张宝全将对今典环球增资3000万元，继续打造他的EVD"影院帝国"梦想。作为顶着"国字号"帽子的数字高清技术，EVD从发展之初就经历了不少磨难，而经过这一系列风波后恐怕还将增添许多变数。但可肯定的是，EVD今后将面对怎样的未来，仍将继续成为各方面关注的焦点。P



半月看点

百度国学正式发布

2006年1月12日，百度（NASDAQ：BIDU）在北京中华世纪坛宣布其"国学频道(guoxue.baidu.com)"正式发布。与百度的其他产品不同的是，国学频道的搜索只在频道内部进行。


百度总裁李彦宏在发布仪式上

百度总裁李彦宏在发布仪式上表示，除文字之外，将来国学频道还将包括图片、拓片、甚至古典音乐等。作为此次百度推出国学频道的合作者，国学网CEO尹小林先生表示，此次和百度合作，是看中了百度在中文搜索领域的地位与号召力，希望能借此让更多人关注国学、了解国学，为国学的普及传播与弘扬起到更大的作用。据称，百度将邀请一些博士生导师以及国学专家们为网站上的国学信息进行校勘，以确保其完整性及准确性。

记者点评：和国学挂钩，对于号称世界最大中文搜索引擎的百度来说，无疑是其充实自身内容的一步博弈。

宏衢产品采用纳米防伪

近日，数码存储卡厂商SanDisk的大陆区代理商上海宏衢宣布率先引进纳米高科技应用于存储卡中，推出"一触防真伪"的纳米防伪标记。在新的宏衢贴纸中间有一凸点，消费者如果在贴纸上触摸就可感觉到。同时，凸点透过放大镜观看可看到"宏衢"中间有"ptcc"字样logo。PTCC logo图文拥有世界专利，如发现有仿冒产品可拨打宏衢服务专线8008206365进行举报。据悉，这种新的纳米防伪技术将应用于宏衢代理的SanDisk所有产品上。

索爱北极探索环保行圆满成功

日前，索尼爱立信宣布，由《中国国家地理》杂志发起、索尼爱立信支持的北极探索活动已取得圆满成功。该活动全体队员在为期一周的时间里，分别拜访了瑞典的首都斯德哥尔摩和瑞典最北部位于北极圈以北140公里的小城基律那。据称，索尼爱立信为此次活动提供的P910c和S700c手机，也成功地经

受住了各种复杂气候和环境的考验。

金河田维权获胜

近日，机箱厂商金河田公司就仿冒其飓风8185机箱一事对东莞某五金厂提起诉讼。据称，该五金厂制造并销售了大量仿冒金河田飓风8185机箱，对金河田公司的信誉和消费者的利益造成了损害。经过广州市中级人民法院审查，东莞市某五金厂侵害金河田公司机箱专利权行为属实。因此，广州市中级人民法院支持金河田公司的诉讼请求，判令该五金厂立即停止其侵权行为，销毁其侵权模具，避免侵权行为再次发生，并依法赔偿金河田公司的经济损失。

前沿技术

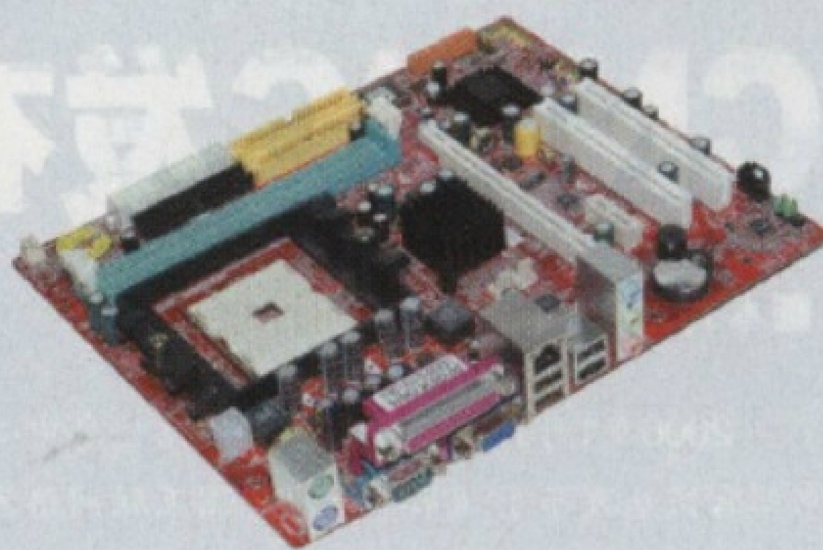
借Discreet Lustre培养电影人才

2006年1月5日，欧特克（Autodesk）公司在北京宣布，香港专业教育学院（简称"IVE"）已正式采用其数字色彩配光系统——Discreet Lustre系统，帮助本地电影制作者实现创新。香港专业教育学院是香港特别行政区最大的职业教育机构，致力于提供最优质的多媒体及数字传媒专业课程培训。该学院计划通过新购入的Discreet Lustre系统，培养、发展新一代电影制作者，并通过该系统建立数字中间片概念验证（Proof of Concept）中心，为业内新秀和专业人员提供完整的端对端工作流测试。目前，数字中间片系统（DI）在香港的应用正呈不断上升趋势，越来越多的影片通过高清技术拍摄而成。同时，电影制作者也在努力提高本地区的影片质量，并把数字中间片系统视为实现这一目标的重要途径。

上市信息

微星K8NGM-V主板上市

近日，主板厂商微星推出了K8NGM-V主板。该主板采用了GeForce 6100＋nForce410整合芯片，在3D性能方面较之传统整合主板有了较大提高。GeForce 6100图形核心采用PCI Express ×16接口，能提供对DirectX 9.0C Shader Model 3.0标准的支持，同时还可通过TubroCache功能快速共享系统内存，并且能在游戏中根据需要动态调整内存占用率。此外，该主板还集成了SATA 2接口，并支持Raid功能。微星公司还将于2006年2月25日开始推出为期一个月的系列主板推广活动，主要产品包括近期推出的双核芯平台945PL Neo2-F以及K8NGM-V主板等。



戴尔发布顶级液晶显示器

2006年1月12日，戴尔公司在北京宣布面向我国大陆市场推出旗下最新宽屏液晶显示器UltraSharp 3007WFP。该产品具有30英寸的显示区域，并拥有2560×1600（WQXGA）的分辨率，用户可方便自如地并排显示网页或文档，

别了，3721

■本刊记者 冰河

2006年1月10日，一封落款为"雅虎中国客服中心商务部"的电子邮件发送到众多3721网络实名代理商的邮箱。信中要求代理商们自1月12日起，用"alibaba"或"阿里巴巴"品牌替换"3721"品牌；原3721网络实名将更改为alibaba网络实名或阿里巴巴网络实名，www.3721.com也将更换为realname.alibaba.com.cn。除此之外，在市场宣传资料、合同模板、合作伙伴网页以及名片、邮箱等资料中都将彻底抹掉"3721"的印记。此前，著名的"3721上网助手"已更名为雅虎助手；雅虎中国首页也大幅缩水，周鸿祎一手创立的"一搜"也最终并入了雅虎搜索。至此，已在中国互联网存在了7年之久，曾引起诸多纠纷和风波，让广大网民既爱又恨的"3721"品牌，将从公众视野中完全消失。

对于"消灭3721"的行为，雅虎中国方面并不愿给出具体原因，更多的解释为业务发展的需要。阿里巴巴COO李琪表示，实名业务品牌更换是从阿里巴巴公司的整体战略出发，目的是统一阿里巴巴旗下B2B业务品牌，此次行为只是改变了品牌名称而已，网络实名服务和竞价排名服务都依旧存在。而雅虎中国掌门人马云则进一步说明：雅虎中国与阿里巴巴合作之后的融合发展将分成5个阶段，最先进行的将是双方业务重合部分的削减和人事的重整，然后全面转向搜索。目前进行的是第三个阶段——品牌的整合，从集团层面对业务进行融合，充分共享资源，促进相关业务。未来还要看整合的结果进一步调整，最终将两个中国互联网的知名企业打造成中国最强大的互联网品牌。

而一手创造"3721网络实名"的原雅虎中国总裁周鸿祎则表示，这是现在的雅虎中国在竭力铲除他留下的印记，他表示理解。"马云如果要接雅虎这个摊子，他就必须铲除掉我的所有痕迹；换了我也会这么做，不破坏旧的哪来新的。再说3721已卖给马云了，我对此已没有发言权。"不管怎样，周鸿祎的最后一句话听起来还是充满了伤感。

正如雅虎中国公开解释的那样，此次行为只是更改了网络实名服务的品牌而已，具体的服务依旧存在。而曾经充满了争议的3721，焦点并不在于其服务内容，而是在于其推广手段和应对投诉的行为。即使3721被雅虎中国收购，周鸿祎出任雅虎中国总裁之后，这种争议依旧在延续。虽然现在周鸿祎挥别雅虎中国，马云撤销3721品牌，但只要推广和服务的作风不变，从前的争议未必会轻易消失。不过从马云和阿里巴巴一贯的风格来看，改头换面的网络实名服务，未来将走向更加务实和完善的发展道路。

"悄悄地去，正如悄悄地来，挥一挥衣袖，留下一地口水，反正他的钱包已经满了。"网民如此评论3721的离去。对于一个曾经为网民服务7年之久的品牌，如此的盖棺定论，不知意味着什么。P

CNNIC发布第17次互联网报告

■本刊记者 冰河



2006年1月17日，中国互联网络信息中心（简称CNNIC）在北京翠宫饭店发布了《第十七次中国互联网络发展状况统计报告》。根据报告的内容，截止2005年12月31日，我国网民人数已达1.11亿，比2004年末增加了1700万，网民普及率达8.5%。而目前全球网民约9.7亿，平均普及率为15.2%。中国的网民普及率仍远低于世界平均水平。

报告中显示，在全国1.11亿网民中，宽带上网网民数为6430万人，比2004年增加了2150万人，增长率为50.2%；而拨号上网网民人数、专线上网网民人数则表现为不同程度的下降。宽带上网已超越了窄带拨号上网，成为互联网接入服务业务的主流。目前我国上网计算机数达4950万台，比2004年末增加了790万，增长率达19.0%。中国大陆的IP地址已位居全球第三。此外，报告还指出，全国上网消费用规模已突破1000亿元，成为城市人口日常消费的重要项目。而电子商务和网上支付也已为广大网民接受，正在成为主流的消费和支付方式。不过报告也显示，我国互联网发展在城乡、东西部之间存在较大的差距。根据报告中首次公布的IPv4地址全国各地区分布状况，广东、北京、江苏、浙江、上海、山东等省市IP地址拥有量居全国前6位，其地址之和接近全国的一半，高达48.7%；东部IP地址数量为中西部总和的1.6倍。乡村网民总规模为1931.4万人，普及率仅为2.6%；而我国城市网民大约有9168.6万人，占城市人口的16.9%。从目前的形势来看，除了拓展互联网应用，发展互联网新业务之外，竭力消除互联网的地域发展不平衡，也是未来中国互联网建设者和使用者们需要努力完成的任务。



或同时执行多项应用程序，从而提高工作效率。响应时间为11毫秒，具有双DVI连接，同时需要系统配备支持WQXGA的显卡。集成了9合2读卡器，机身还备有4个USB 2.0接口，便于用户连接数码相机和打印机等设备。**市场参考价：18 999元。**

记者点评：俗话说“好马配好鞍”，显示器虽好，也需要能与之配合使用的显卡才能发挥其作用。

威刚DDR2 800内存上市

春节到来之际，威刚科技推出A-DATA DDR2 800高端内存。该产品采用



铝合金散热片与双卡扣式设计，240pin接口，容量包括256MB/512MB/1GB不同规格。256MB内存采用单面8颗32MB×8（256Mbit）颗粒组成，512MB内存采用双面各8颗设计。该内存均采用Elpida内存颗粒，运行频率可达800MHz。**市场参考价：512MB/580元。**

新贵“飞豹”鼠标出世

狗年春节之际，新贵科技向市场推出MS-091OUP“飞



豹”。该产品是新贵科技“桌面雄兵”（竞技）键鼠系列中的最新产品。其外形根据人体工学理念设计，右面盖呈25°斜度，长时间使用不易疲劳，适合网游和竞技玩家使用。采用安捷伦芯片，具有800CPI分辨率、2500帧/秒扫描率，并配有USB与PS/2双接口。**市场参考价：88元。**

爱国者发布DC-V68数码相机



2006年1月，爱国者发布了其最新超薄数码相机产品——DC-V68。采用全金属机身，厚度19.9mm，配备519万像素CCD以及23万像素2.5英寸LCD显示屏。镜头采用6片5组镜片，含两片非球面镜片，有助于消除色散和畸变。还提供对Pictbridge接口功能的支持，可直接在兼容Pictbridge标准的打印机上打印照片。

理光推出R30数码相机

近日，理光公司发布了数码相机R30。该产品采用小巧的卡片造型，有



香槟金和黑色两种颜色。采用1/2.5英寸CCD，有效像素513万，具备5.7倍光学变焦，液晶屏尺寸2.5英寸，并带有28mm广角和1cm微距拍摄功能。

NVIDIA发布英特尔平台NFORCE解决方案

2006年1月17日，NVIDIA公司在北京宣布推出NVIDIA nForce4 SLI XE和NVIDIA nForce4 Ultra媒体通信处理器（MCP）。NVIDIA此前已经推出了NVIDIA nForce4 SLI X16 MCP，此次推出的这两款产品可为系统制造商以及DIY用户带来两套用于英特尔PC平台的独立主板解决方案。



此次发布的产品均兼容已经上市的英特尔双核CPU，包括新的Intel Pentium Extreme Edition 955。NVIDIA在发布会上表示，基于NVIDIA nForce4 SLI XE的主板零售价预计低于100美元，用户可以更低的成本实现NVIDIA SLI技术，以获得更强的游戏性能。NVIDIA nForce4 Ultra则面向单GPU配置，在提供较低价格的前提下保证了良好的性能。

华硕新款顶级主板上市

日前，华硕A8N32-SLi Deluxe主板全面开始在市场上销售。它采用NVIDIA nForce SPP 100+NVIDIA nForce 4 SLI芯片组，Socket939接口设计可支持AMD Athlon 64 FX/Athlon 64 ×2/Athlon 64/Sempron等型号处理器，并支持CNQ技术。可为PCI Express ×16双显卡插槽提供32条PCI Express传输管线，打造出性能优异的SLI平台。CPU供电部分采用了8相供电设计，并采用富士通高品电容和陶瓷密封线圈，以确保主板的稳定性和超频性能。此外，该主板还提供了一条PCI-E ×4和3条PCI插槽，并提供了4个外置和6个扩展USB 2.0接口、两个千兆网卡、7.1声道输出等。**市场参考价：1999元。**

记者点评：除了价格较高外，该主板实在很难找出明显的缺点。

德劲个人多媒体娱乐中心产品上市

2006年1月，德劲电子发布了其个人多媒体娱乐中心产品DE877。该产品采用Windows CE.NET 4.2操作系统，主频为400MHz的AMD Alchemy AU1100中央处理器，以及32MB系统内存和64MB程序运行内存，并配备20GB硬盘驱动器。采用触摸式3.5英寸LCD，带有USB 2.0接口，并支持直接读取CF、SD和MMC存储卡。除PDA功能外，还可通过扩展，实现车载GPS导航功能。



大眼界数码推出全新车载GPS

近日，上海大眼界数码电子有限公司推出了一款体积小巧，性能稳定且无需改变原车电路的新一代车载GPS终端——驾侣S800A。它采用WIN CE架构，内建GPS天线，省却外接天线的累赘，信号强。采用Sharp 3.5英寸240×320像素6.5万色触控式彩色液晶屏幕，可同时处理20颗卫星数据，底座喇叭能解决行车过程中GPS音量小的问题。**市场参考价：3880元。**



蓝宝石X1600Pro白金版闪亮上市

作为ATI全球最大合作伙伴的蓝宝近日推出一款售价为999元的蓝宝石RADEON X1600Pro白金版。它使用了大量精心挑选的优质元器件，默认核心频率达500MHz，且配备高速DDR3显存（默认频率达1000MHz），在搭配强大的SM3.0、HDR+AA等全新技术下，能达到较高的游戏显示效果。**市场参考价：999元。**





促销新闻

丽台PX6800GS TDH显卡促销

在农历新年来临之际，丽台科技将旗下采用基于NV42核心的NVIDIA GeForce 6800GS图形芯片的WinFast PX6800GS TDH显卡价格调整为**1599元**，以满足更多追求高性能显示效果的游戏玩家需求。其图形芯片采用0.11微米制造工艺，搭载GDDR3绘图显存（256MB/256bit），核心/显存工作频率分别为425MHz/1000MHz，并拥有最大32GB/s的显存带宽。该卡基于目前主流的PCI Express ×16图形接口，提供了对DierctX 9.0c、Shader Model 3.0以及OpenGL 2.0的完整支持。



在享受电子邮件方便、快捷的服务同时，邮件炸弹的危害却日趋凸现。邮件炸弹泛指一切破坏电子邮箱的方法。通常的做法是利用特殊的电子邮件发送软件（E-mail bomber），在短时间内向收件人发送数量巨大的邮件，从而造成邮箱不堪重负。这种攻击手段不仅会干扰用户信箱系统的正常使用，严重时还会危及邮件服务器的安全，甚至造成网络瘫痪。从本质上说，邮件炸弹是一种拒绝服务攻击（dos），常会采取针对邮件服务器上某个用户的邮箱攻击、针对邮件服务器进行攻击两种方式；它的直接技术目的是造成网络连接过载、网络存储空间耗尽、邮件服务器系统资源耗尽。对于邮件炸弹的预防，需要注意以下几点：尽量避免将自己的邮箱在网络上告诉第三方（这样会大大增加您受到攻击的危险）、谨慎使用自动回信功能（该功能有时会成为暴露您机密的罪魁祸首）、小心陌生人发来的附件。而某些邮件客户端软件也提供了一定邮件过滤功能，可用来防范邮件炸弹。例如OE或Outlook可通过限制收邮件大小来控制，当邮件大于设定值时即直接从邮件服务器上删除。当然，更可靠的途径还是使用杀毒软件的邮件防护功能来确保电子邮件通信的安全。

Adobe的Flash

■本刊记者 司马平安



自Adobe并购Macromedia公司之后，人们对于这两家公司的未来猜测不断。日前，本刊记者借Adobe推出Flash Lite 2与Flash Player SDK 7之际，对该公司亚太区移动设备部业务发展总监丹尼尔·布朗格尔先生，就新产品以及合并后的公司发展方向等进行了采访。

他首先向记者表示：“我们公司的使命是非常明确的，我们希望为人们与世界和信息，特别是数字信息之间的互动带来革命性的变化。Adobe公司是在美国纳斯达克上市的公司，在过去几十年中它一直是非常成功的。在2005年12月我们刚刚结束了我们去年的一个财年。上个季度的表现是我们历史上最好的，整个公司的收入达到了51 000万美元。2005财年也是Adobe收入最好的财年，整个财年我们收入达到了20亿美元。”

关于Flash Lite 2.0和Flash SDK 7这两款产品，他谈道：“这两款产品都来自于原来的Macromedia公司。我们知道4年前Macromedia开始在移动设备领域进行了很多研究，他们在这些方面也取得了很多进展，这就是Adobe要收购Macromedia的原因之一。在过去的4年中，我们发现Flash Player这个技术可用在各种设备上，只要有屏幕，它就可在这个设备上运行。无论在全球或者在本地市场中，所有的设备制造商、技术提供商和运行商，都会用Flash技术来使得他们在竞争中产生差别优势。Flash技术，在各种不同设备中都得到了广泛应用和整合。这些设备包括手机、PDA、玩具、MP3、汽车的GPS系统、飞机导航系统等等约50种相关的设备和产品。”

据了解，Flash Lite 2.0技术是针对手机和消费电子产品的，它会给用户带来更加丰富的内容、更好的浏览功能以及更为丰富的使用体验。SDK 7主要针对的是消费电子产品，这些产品都是针对全面的网络浏览功能，就像在个人电脑上进行网络浏览一样。在收购Macromedia公司以后，Adobe公司在移动和设备领域大约有125家OEM厂商。大家选择Flash技术主要出于以下考虑：从内容开发方面，它可支持迅速的内容开发，开发人员只开发一次就可使相关技术在所有的产品上进行应用。从设备制造商的角度来看，他们需要第三方的技术使他们在不同设备中得到差异化成功，使他们自身也可提供更好的服务和更好的平台，他们希望技术可在各种设备中得到应用。因此，Flash的技术就是提供各种解决方案，在不同的设备、各种不同的平台、CPU、操作系统、浏览器上提供一致的体验。最后一个重要方面是Flash开发人员在全球超过200万人，这个数据只是指经过Adobe授权的Flash开发人员。原本Flash的爱好者便难以估量，因此全球专注于此方面的开发人员保守估计也要超过500万。

所以，自从2005年2月，Adobe推出了移动Flash计划后，我们便看到它宣布与诺基亚建立了伙伴关系，在诺基亚即将推出的新一代60系列手机中，将使用Flash技术。诺基亚是全球最大的手机生产厂商之一，约占全球手机市场份额的35%。Adobe还宣布了与三星公司的合作计划。三星公司目前是全球第三大手机制造厂商。此外，Adobe还与韩国厂商Reigncom建立了伙伴关系，在韩国公司生产的MP3以及个人音乐播放器上也使用了Flash技术。

由此可见，Adobe在移动领域取得的很大成功，都是基于它所拥有的在整个移动行业的生态圈。在过去的两年半时间内，市场上已有超过100款的手机使用了Flash Lite，全球市场上重要的手机制造商都已推出或将要推出基于Flash的产品。如果把一些消费类电子产品，即玩具、个人媒体播放器、电视、触摸屏以及电子辞典等等也计入的话，所有使用Flash技术的应用已超过200万种。

当记者问道，作为一种跨平台的技术，Flash和J2ME之间是否构成竞争关系时，丹尼尔先生表示：“实际上我们可把Flash和J2ME看作是最有竞争性的，但是我认为它们互补性更强，因为它们具有不同的IDE环境，适应不同开发客户的需要。我们想Adobe公司不会像J2ME能取得如此的成功，其关键是在不同的设备中所有的程序都能保持高度的一致和标准化。这也可能涉及第一个问题，就是为什么Adobe要收购Macromedia。Adobe试图为人们和商业之间相互通讯的方式带来变革进行新的定义。在我们收购Macromedia之后，Adobe将继续为人们之间的通信、为人们与数字之间的互动带来变革。Adobe希望为人们在不同平台、不同操作系统、不同浏览器和不同中央处理器上所做的操作也带来一些变革，使他们有更为丰富的体验。Adobe收购了Macromedia之后实际上加快了这种互动平台的推出，它使人们能更好地和数字内容进行互动。这是我们互动平台一个重要的部分，可以使我们更好满足客户、程序、开发人员和商业合作伙伴对我们的需要。我想由于PDA和Flash在市场上的知名度非常高，Adobe的互动平台获得成功将是长期的和可持续性的，这和J2ME技术有着本质的区别。”

最后，他告诉记者：“我希望下次跟大家见面的时候能看到有联想、TCL、波导、夏新应用Flash技术，也希望看到本地应用开发的程序，譬如可以反映中国本地省市的交通状况和本地的情况，这就是我们的目标。”

无铅环保概念——索尼Q30A DVD刻录机

■晶合实验室 别理我



厂商： 索尼（SONY） **上市：** 2006年1月
售价： 469元
附件： 软件光盘（样品）
推荐： 注重环保概念的DVD存储用户
咨询电话： 800-820-9000

随着人们环保意识的逐渐增强，用户越来越希望手中的产品符合环保标准，以免对自身和他人造成伤害。人们对显示器的环保状况要求最为苛刻，而机箱内的东西则少有关注，其实很多配件从生产、使用到废弃的过程中对环境的污染都很严重。而索尼近期推出的DW-Q30A DVD刻录机就是一款将环保放在重要位置的绿色产品。

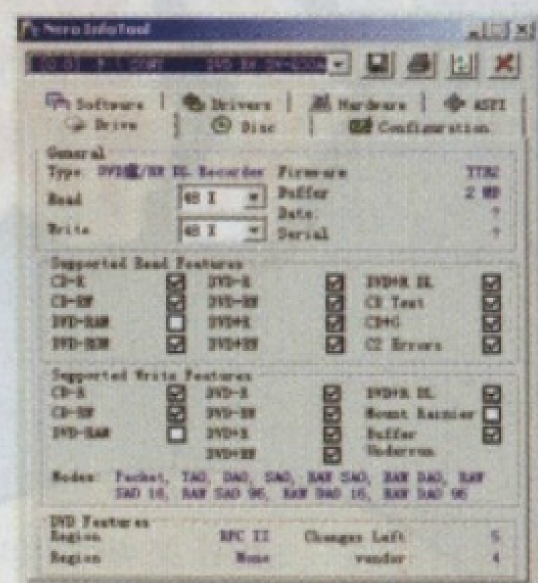


回收纸制造的环保包装

俗话说人靠衣装佛看金装，厂商往往特别重视产品外包装的设计，因为绚丽的外表无疑会刺激消费者的购买欲望，但这类包装在材料的选用、生产和废弃过程中都可能带来环境污染。而索尼Q30A特意改用容易降解的回收纸材料和纯天然不挥发油墨制造外包装，看上去朴实无华。DW-Q30A的纵深长度为165mm，小尺寸机箱安装起来会非常方便。刻录机正面面板为黑色，除弹出按键和指示灯外没有其他赘物，看上去相当简洁。索尼的官方资料介绍说，DW-Q30A不仅外包装环保，在生产过程中也采用了全程无铅焊接工艺，保证焊接材料中没有铅、汞、镉、六价铬、多溴联苯及多溴联苯醚等6种有害物质，以符合欧盟RoHS法令所提出的健康要求。

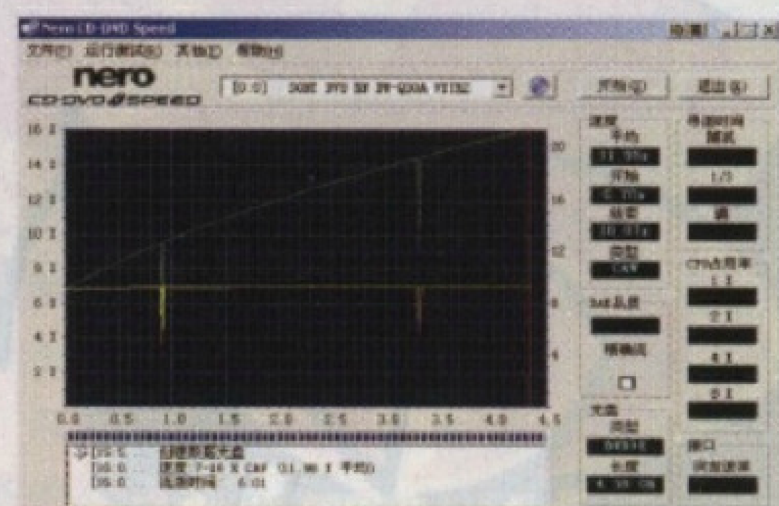
RoHS法令： 针对电子行业发布的RoHS（Restriction of Hazardous Substances）环保法令是由欧盟制订的一项强制性标准，明确规定在电子产品中限制使用镉、六价铬、铅、汞、PBB（多溴联苯）和PBDE（多溴二苯醚）等材料。在RoHS所限制的6种物质当中，铅的含量不能超过1%。该法令将于2006年7月1日开始生效，所有在欧盟生产或销往欧盟的电子产品，都必须符合RoHS标准。

索尼DW-Q30A对盘片类型的支持比较全面，刻录速度也达到了很高水准，它支持索尼光磁产品的4大技术：3D光头追踪技术用来提高读写准确度，OPC&ROPC即时能量控制技术可提高刻录稳定性和兼容性，Prevent Sympathetic Disc Vibration防共振技术可减少刻录机和光盘共振带来的读写不稳现象，Power-Burn Conformed防缓存欠载技术则用于防止刻死盘现象。



DW-Q30A所支持的盘片种类

DW-Q30A在测试中的表现相当平稳，资料显示它对绝大部分DVD刻录盘的刻录方式为CAV，DVD+R 16×实测曲线也证实了这一点。在刻录质量测试里，DW-Q30A的表现相当好，尤其是CD-R刻录品质非常高，对普通用户来说完全可放心使用；此外，其读取性能也很不错。虽然只有2MB缓存，刻录机依然保持了很好的防刻死性能，即便同时执行多个程序（包括在刻录时播放DVDrip影片），都没有影响到其正常工作。



16×DVD+R刻录曲线

兼容性列表

兼容格式	最大读速度	最大写速度
DVD-ROM	16X	/
CD-ROM	48X	/
CD-R	48X	48X
DVD+R	8X	16X
DVD+R DoubleLayer（双层）	6X	8X
DVD-R	8X	16X
DVD-R DoubleLayer	6X	4X
DVD+RW	8X	8X
DVD-RW	8X	6X



在内置刻录机价格战进入尾声的今天，厂商们纷纷另辟蹊径，以尽可能避免同质化竞争。索尼Q30A在这方面作出了很好的尝试，在强化环保概念的同时，本职工作也完成得非常不错，且上市价位并没有比同规格产品高出太多，值得用户考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

扣紧安全带，

体验2ms灰阶响应时间带来的刺激





2ms灰阶响应时间，终结拖影桎梏

- 2ms灰阶响应时间
- 13mm超窄边框造型，硬朗外观，超大视野
- D-Sub/DVI模拟/数字双讯号输入
- 300cd/㎡高亮度，700:1高对比度，画面极致清晰细腻
- 5级锐利度调节设定功能
- 灯管寿命长达50000小时

BenQ FP93G X
液晶显示器

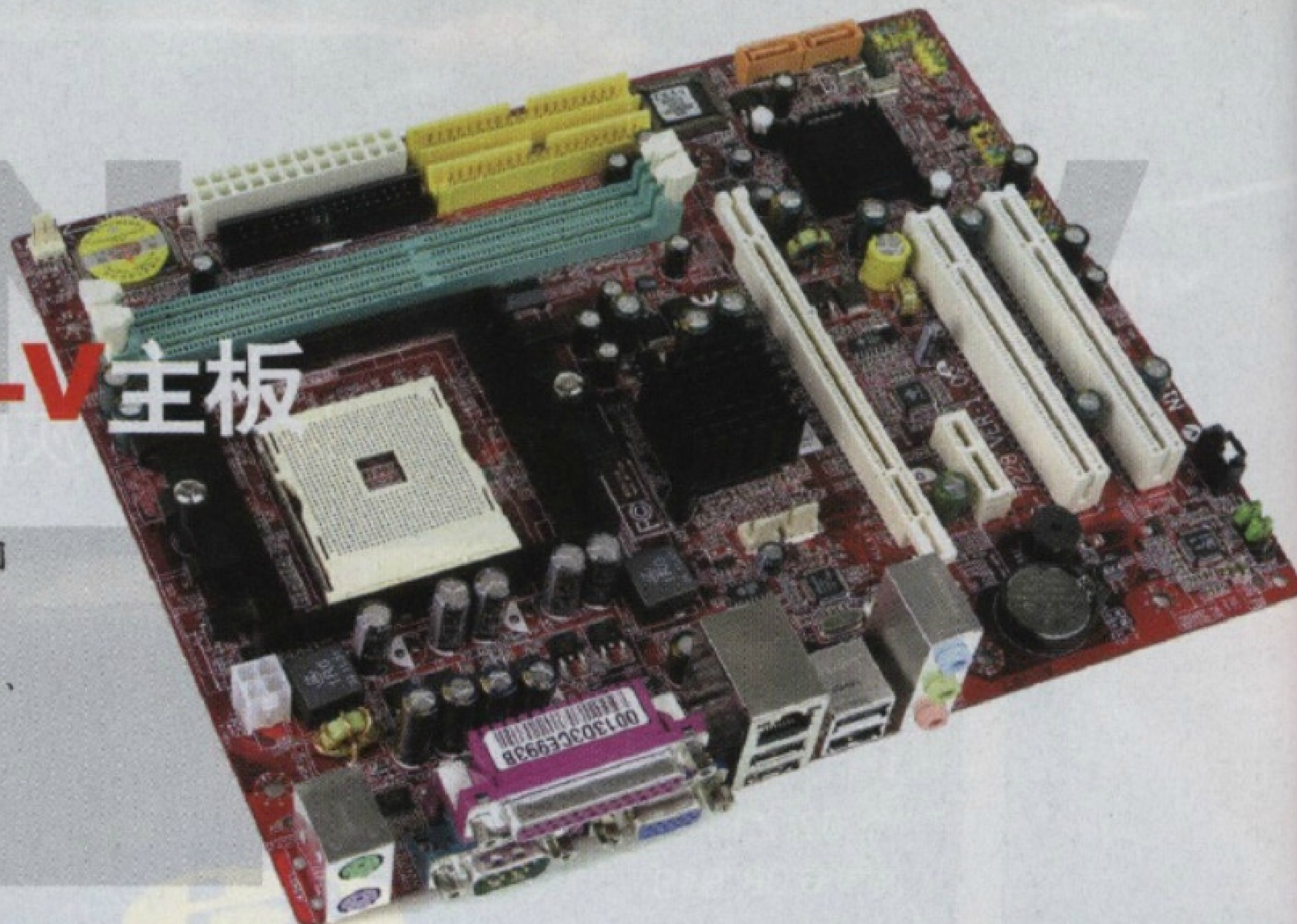


明基仓储(上海外高桥保税区)有限公司
上海市外高桥保税区英伦路389号厂房一层南部位

欢迎垂询服务热线：400-888-0333 (未开通地区请拨 0512-68073600)
售前咨询工作时间：周一~周日 8:00-18:00
售后咨询工作时间：周一~周五 8:00-18:00

BenQ
享受快乐科技

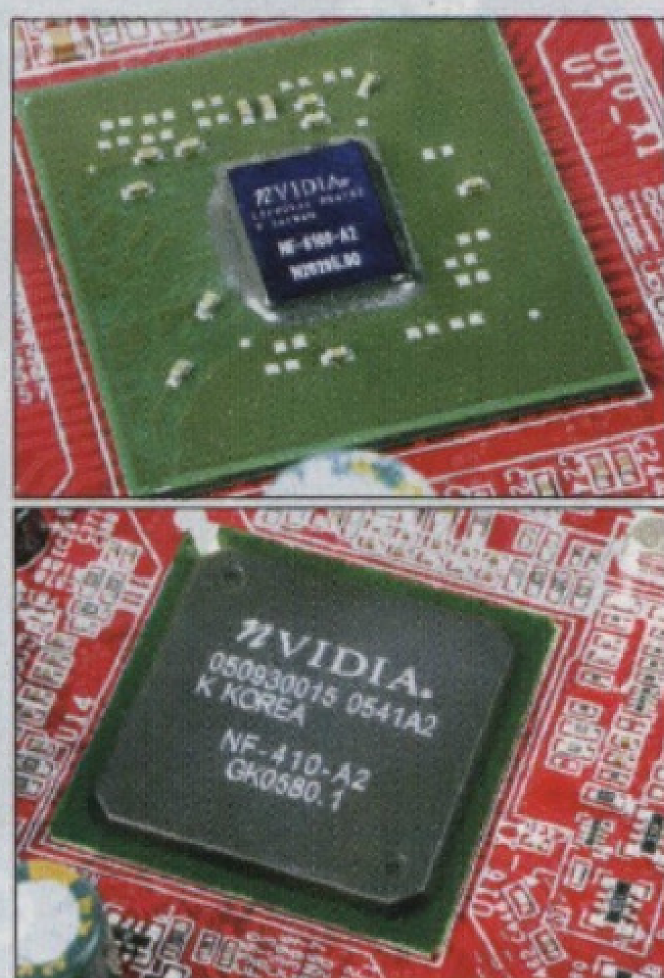
整合平台新宠
——微星K8NGM-V主板



■晶合实验室　魔之左手

厂商：微星科技（MSI）　**上市**：2006年1月
售价：599元
附件：驱动光盘、中文安装指南、多语言用户手册、IDE及软驱连接线、背面I/O接口挡板
推荐：中低端K8平台用户
咨询电话：010-82511688

尽管在64位系统的竞争中，Intel的P4和赛扬的全面64位升级给AMD相当大的压力，借助Intel品牌的优势，64位P4和赛扬大有后来居上的势头。不过对很多玩家来说，AMD的处理器仍然是代表性价比和高游戏性能的上佳选择。随着2005年底AMD双核处理器、64位Sempron、M2接口等新产品和新标准的出台，沉寂了一段时间的K8芯片组市场也涌现出不少新面孔，其中NVIDIA代号C51的系列整合芯片组是最受关注的产品之一，微星K8NGM-V便采用了这一芯片组。



GeForce 6100和nForce410南北桥

微星K8NGM-V采用GeForce 6100+nForce410芯片组。NVIDIA的这款新芯片组放弃了单芯片设计，重新采用传统南北桥结构，从某种角度来讲，南桥的功能和原来的单芯片nForce4非常类似，而北桥最重要的功能便是提供显示功能，所以NVIDIA索性将北桥命名为GeForce 6XXX，南桥则是nForce4XX。微星K8NGM-V作为较低端产品，采用定位相对较低的GeForce 6100芯片，其核心频率为425MHz，不支持HD-VIDEO、TV编码和双头输出功能，可提供一个PCI-E x16和1个PCI-E x1接口；南桥的nForce410芯片只能提供两个SATA接口（提供RAID 0和1支持），且不支持千兆以太网和硬件防火墙等以前高端nForce4芯片组的招牌功能。

这款微星K8NGM-V主板采用Micro-ATX板型，尺寸仅有244mm×195mm，它提供Socket754接口，可支持Athlon 64和Sempron，HyperTransport频率为800MHz。主板上的2个DIMM插槽可支持总容量2GB的DDR400内存，并提供了2个SATA接口和2个ATA 133接口。最为特殊的是在这款主板还提供了一个电源开关键，方便用户对主板进行调试。



位于主板边缘的开关键，也许仅存在于早期出货的产品上

在性能测试中我们采用Athlon 64 3000+（2.0GHz，512kB缓存）、RADEON X800显卡、Kingmax DDR400内存512MB×2、迈拓MaXLine Ⅲ 250GB硬盘，安装英文WinXP专业版+SP1，采用主板自带南北桥驱动和ATI公版显示驱动程序5.12版。

测试成绩表

项目		得分
Business Winstone 2004		21.9
SisoftSandra 2005 SR2	内存带宽Int Buffered aSSE（MB/s）	3043
	内存带宽Float Buffered aSSE（MB/s）	3044
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	44
3DMark03 build360	默认1024X768/32bit	9323
3DMark05 v120	默认1024X768/32bit	4425
Doom3	Low Quality 640X480	99.6
	High Quality 1024X768	77.0
Half-Life2 C17	640X480	53.43
	1024X768	52.82

作为低端产品，微星K8NGM-V尽管在功能上并不强大，不过在性能和兼容性等方面相当令人满意。其内置显示核心也拥有目前集成显卡的最高性能，3DMark03默认测试得分在1000以上，已可应付一些较早期的3D游戏及大部分的网游，例如CS、魔兽世界（中等以下画质设置）等。





微星K8NGM-V在低端K8主板中是非常优秀的作品，在设计和做工等方面都没有什么可挑剔的，价格也适中。不过它的内存插槽和SATA接口的数量比较少，升级潜力受到一定限制。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

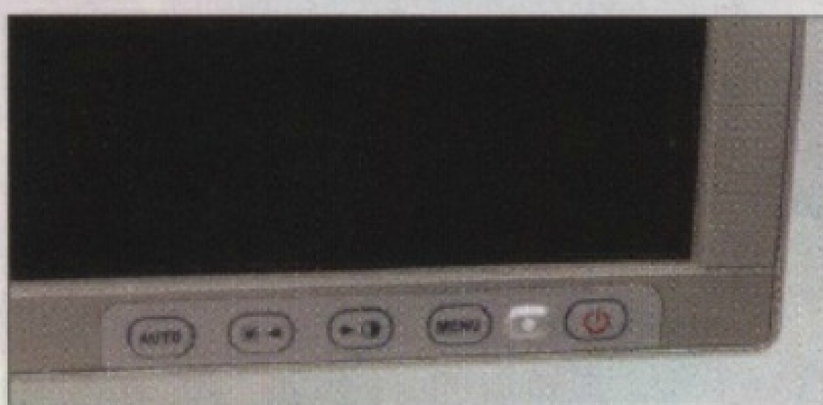


宽广世界——AOC 193FW宽屏液晶

■晶合实验室　狂暴鸭

厂商： AOC（冠捷）　**上市：** 2006年1月
售价： 2999元
附件： 说明书、质保卡、电源线、外接变压器、DVI和D-sub连接线
推荐： 经常在电脑上观赏DVD与HDTV的用户
咨询电话： 800-858-1777

与常见的16：9的电视机不同，宽屏液晶显示器多采用16：10的设计方案，原因在于显示器不同于液晶电视，会受到输入信号标准的限制。从成本来说，在同一块液晶基板上切割，16：10比例的面板利用率也要高于16：9。AOC（冠捷）最近推出的193FW便是一款针对家庭用户设计的16：10宽屏19英寸液晶显示器。



特别的薄膜按键

超窄边框设计的193FW依旧采用AOC液晶常用的银黑双色，边框对液晶屏的保护很到位，即便用力按压也不会使屏幕边缘出现水波纹。屏幕前部并没有过多修饰，右下方是显示器的薄膜按键控制区。由于采用无内置音箱和外置变压器的设计，193FW将机身重量和厚度都控制在合理范围，但背部DVI接口处所预留的空间较小，插拔信号线缆会受支架的制约。



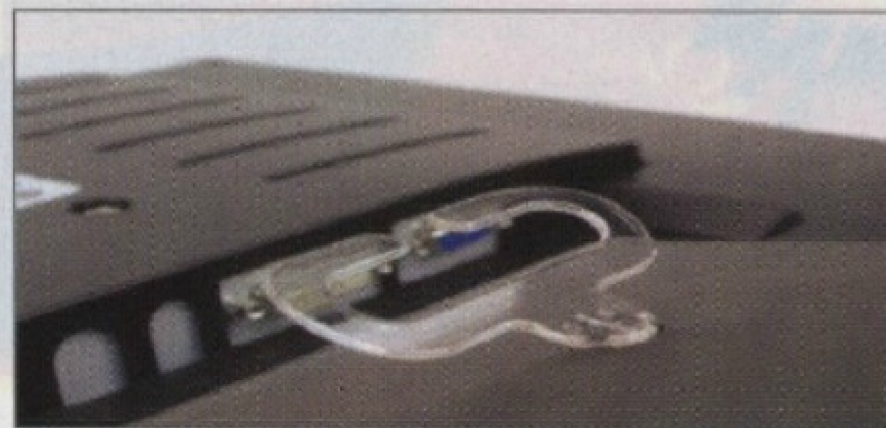
显示器的主要特点标识

16：10显示比例的193FW标准分辨率为1440×900，较接近视觉标准比例，在全屏观看宽荧幕电影时，会产生很强烈的视觉冲击感。它的OSD菜单较为简单，缺少细致的设置项目：色温调节中以“暖色温”“冷色温”“使用者设定”来标识出9300K、6500K与用户自定义，对于新手来说容易理解。使用D-Sub（模拟）为输入信号时，可使用AUTO键快速调节，此时文本显示稍有些刺眼，并在屏幕中间部位有轻微抖动，更换为DVI数字接口连接可解决此问题。

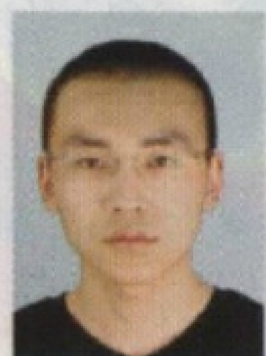


DVI口接线时容易被支架阻挡

193FW拥有500：1对比度与300cd/m²的亮度典型值，显示色彩为16.2M色（6bit面板），3段亮度模式设计分别对应视频、游戏与文本，但默认模式下屏幕整体稍有些泛白，长时间观看容易疲劳，需降低显示亮度和调节对比度达到最好的观看效果。其上下/左右可视角度指标均达到160°，实际测试中左右可视范围较大，但上下角度超过60°时便会有明显偏色，从屏幕下侧观看更明显。它的亮度均匀性控制得较好，色彩方面以欧美用户喜好的冷色调为基准，且没有出现偏色现象；对比度表现很好，在DisplayMate 1.25的“强度范围检查”中，对比度调到86时下半部分的层次全部消失，调到0暗部层次全部消失，这说明193FW的对比度在高阶（亮）时表现尚可，但在低阶（暗）还达不到最高水准。它的亮度表现一般，在“黑标准调整”（0～64，越低越好）中勉强看到12，这说明193FW在表现暗部层次方面存在不足。在整体响应时间上，193FW达到了主流的8ms，可满足游戏、视频等播放需要。



支架上配备的理线夹



作为19英寸的宽屏液晶显示器，AOC 193FW的建议零售价为2999元，与市场中主流的4：3的19英寸液晶显示器基本持平。虽然显示效果并不算很出众，不过16：10的宽屏比例才是193FW的卖点，这也使它在中低端市场具有相当大的吸引力。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



潜力巨大

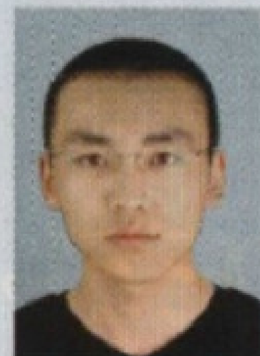
——海盗船XMS3500 1GB×2套装内存

■晶合实验室 狂暴鸭

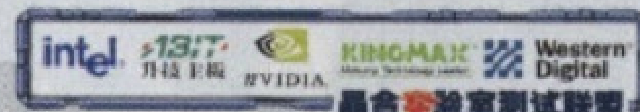
定位于高端玩家内存品牌的海盗船（Corsair）正式进军内地市场后表现一直不错，此次其总代理升技送测的海盗船XMS Pro内存属于其中端产品，两条1GB的XMS3500内存条包装在一起，组成1GB×2的双通道组合。它上面覆盖了黑色厚重的散热片，显得分量十足；内存顶部闪烁的绿、橙、红三色LED灯可显示其当前负载状态。

厂商： 海盗船（Corsair）/升技电脑（总代理）
上市： 2005年12月底
售价： 2400元（1GB×2套装）
附件： 无
推荐： 追求极致性能的高级发烧友
咨询电话： 010-65179100

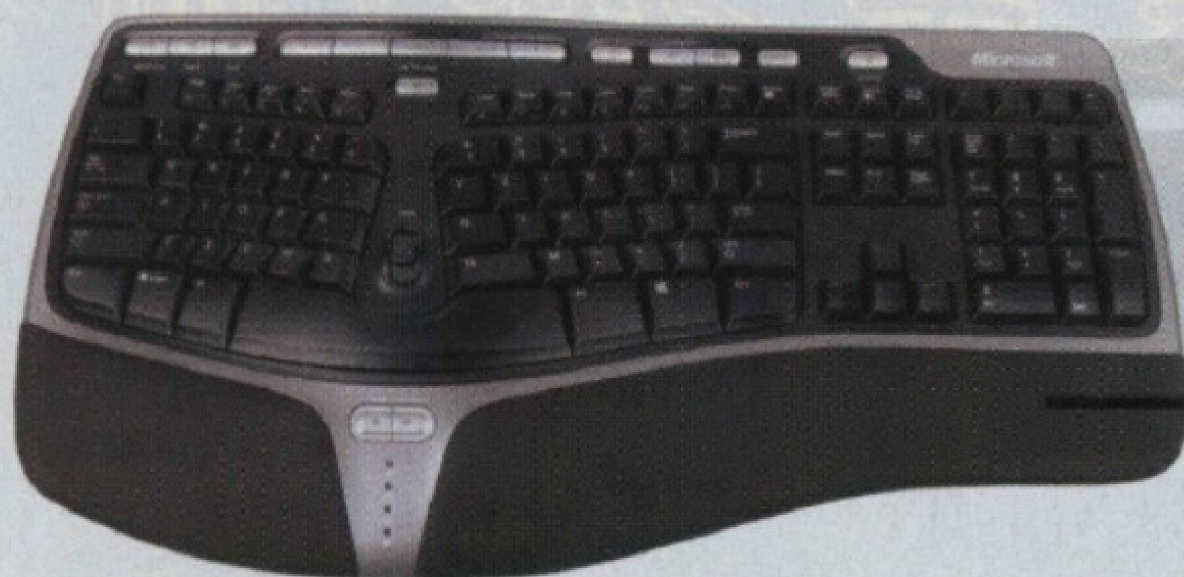
其默认初始参数为2-3-2-6，频率438MHz，各方面均超过普通市售DDR400的默认参数。测试平台采用华硕A8N-SLI-D（nForce4 SLi芯片组）、Athlon 64 3200+（2GHz），并对XMS3500进行超频测试。在不加电压的情况下，这款内存可轻松稳定在500MHz、延迟参数为3-3-3-8下，并顺利执行所有测试程序。在Sisoft Sandra Pro 2005中，Int Buffered iSSE2和Float Buffered iSSE2内存带宽测试成绩分别达到3649MB/s和3604MB/s（超频到DDR500时的测试成绩）。用户可根据实际情况，对内存进行细微设置与调整，以获得最佳表现。



出于对产品安全的考虑，我们并没有进行极限超频测试。从海盗船中高端内存的表现上看，在加电压的状态下，XMS3500应可稳定在更高频率和稍低延迟下，这就需要用户细心地去尝试。销售价格虽然高于其它品牌近50%，不过极佳的超频性能才是它真正的卖点，也许将其标称为DDR500，消费者会更容易接受。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



善待你的手

——微软人体工学键盘4000

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 微软（Microsoft）
上市： 2005年12月底
售价： 599元
附件： 驱动和工具光盘、说明书
推荐： 办公用户
咨询电话： 010-82676888-8016

微软人体工学键盘4000在其早期产品的基础上有明显改进，主键盘为两瓣式，左右键区夹角24°，符合操作时手部的自然姿态；凹形键面则可减少手部活动，大部分主要按键可直接通过手指的运动触及。它使用少见的后高前低造型，加上托架后，后部掌托部位会明显高于前部（倾角约7°），这样整个手掌重心可落在掌托上，尽量依靠手指活动按键。主键盘区中央有较大凸出，左右手分别有一定坡度，更符合手型，不过使用一些组合键时，会被凸起部分挡住而无法单手操作。


键盘中央部分较高


从这个角度可看出键盘后部明显高于前部

该产品的掌托采用了软橡胶，键盘中央安装了图片缩放拨杆、浏览器前进、后退键和键盘状态灯，更便于使用。



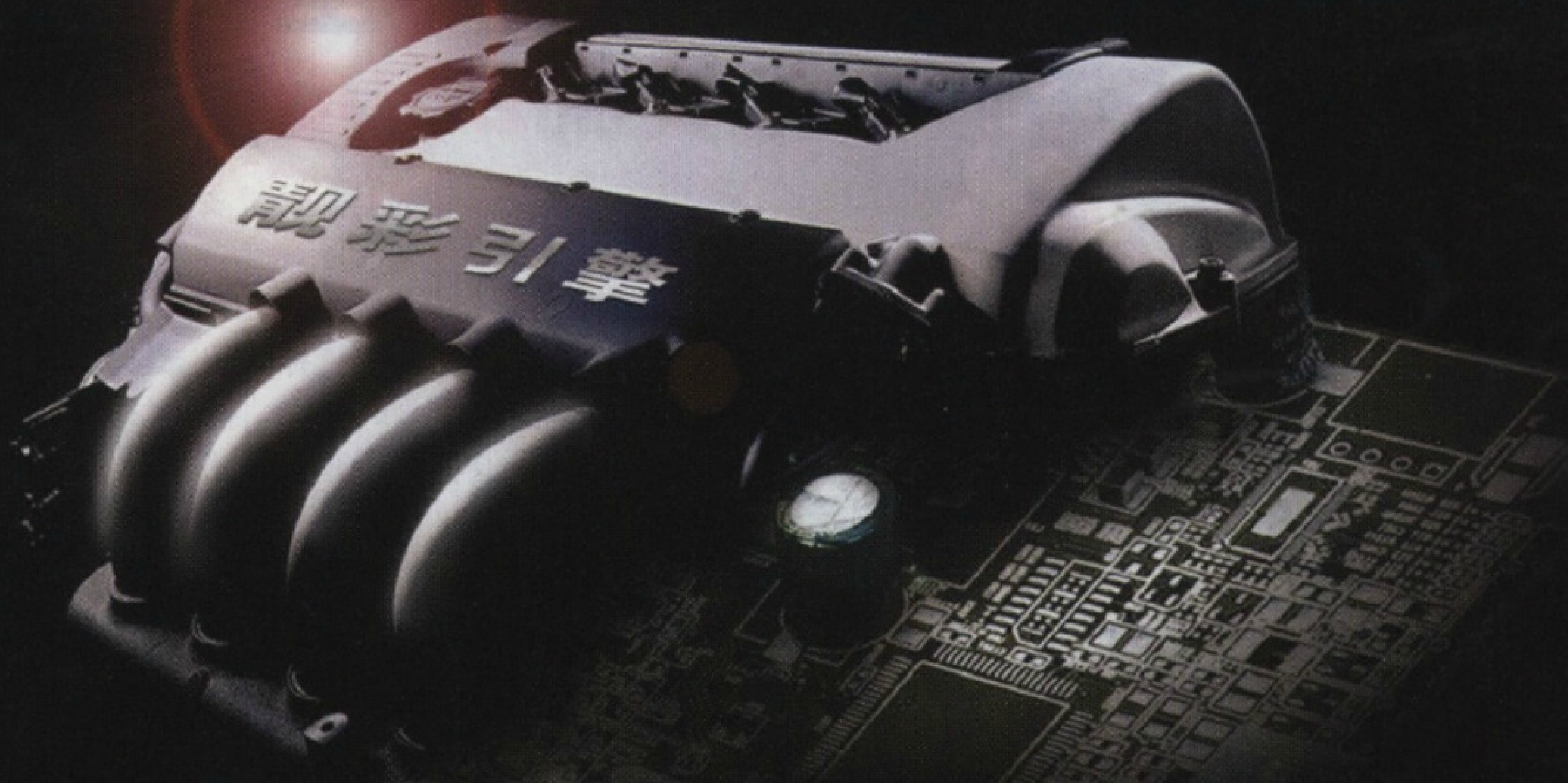
微软人体工学键盘4000的按键较大，但弹力显得不足，据称这是静音设计；按键显得有些粘滞，尤其是面积最大的空格键。它提供了5个自定义快捷键，主页、搜索、电子邮件收取、收藏夹、计算器、音量、音乐播放等功能键也能重新设定。对于办公用户来说，它是一款舒适又实用的产品，但并不太适合游戏玩家。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

Splendid
靓彩显示引擎

ASUS®
华硕品质·坚若磐石



华硕靓彩显示卡

锐丽体验 视觉革命

靓彩引擎：华硕专有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



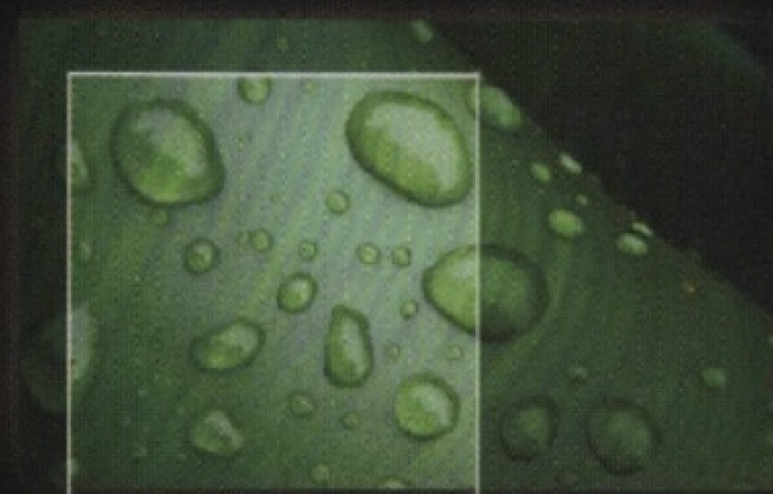
动态色彩调整

根据更适合人眼接受的风格，对天然颜色进行调整可以获得更好的视觉效果



细节颜色处理

以每像素为单位进行优化处理，在较小区域的色彩调整不影响整体画面表现，针对逐点像素进行调整达到最佳效果



智能动态调整

根据图像内容智能调整白色和黑色的延伸，令过亮或过暗的画面可以清晰显示每处细节



EN7800GTX TOP/2DHTV/256M

- 显示核心：nVIDIA Geforce7800GTX
- 核心频率：486MHz
- 显存容量：256MB
- 显存频率：1.35GHz
- 显存位宽：256bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输入输出接口：视频输出输入、双VGA输出、双 DVI 输出、高清晰电视（HDTV）
- 附赠软件:Power Director Pro、 Media Show、华硕 DVD XP播放软件、Project SnowBlind、 Xpand RallyASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger
- 华硕独家秘籍：ASUS VideoSecurity Online、ASUS GameLiveShow、ASUS GameReplay、ASUS OSD



EAX700/TD/256M

- 显示核心：ATI Radeon X700LE
- 核心频率：400MHz
- 显存容量：256MB DDR
- 显存频率：500MHz
- 显存位宽：128bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输出、双VGA输出 (使用转换头)
- 华硕独家秘籍：ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Oncreendisplay





欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn 技术咨询服务：http://www.asus.com.cn/email 华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655

北京华捷 电话：010-8266 7575 传真：010-8268 9351
上海华捷 电话：021-5442 1616 传真：021-5442 0099
广州华捷 电话：020-8557 2366 传真：020-8557 2355
成都华捷 电话：028-8291 6655 传真：028-8291 6659
沈阳华捷 电话：024-2398 8728 传真：024-2398 8563
武汉华捷 电话：027-5971 8655 传真：027-5971 8650
西安华捷 电话：029-8767 7331 传真：029-8767 7330



全能工具包
——诺顿电脑大师2006简体中文版

■晶合实验室 Mu

厂商： 赛门铁克 **上市：** 2006年1月
售价： 299元，提供一年更新服务。之后59元/年病毒库更新服务
附件： 使用说明书、注册表格、安装说明、更新服务卡
咨询电话： 010-85183338

通常我们都需要在Windows系统上安装各种工具软件，以维护系统性能和安全。杀毒、备份等工具都能在一定情况下发挥巨大作用，而注册表优化、垃圾文件清理等也是追求性能的用户必备的工具，所以用户需要下载安装多种工具软件，可能会觉得麻烦。不过有了诺顿电脑大师，几乎都可以解决了。

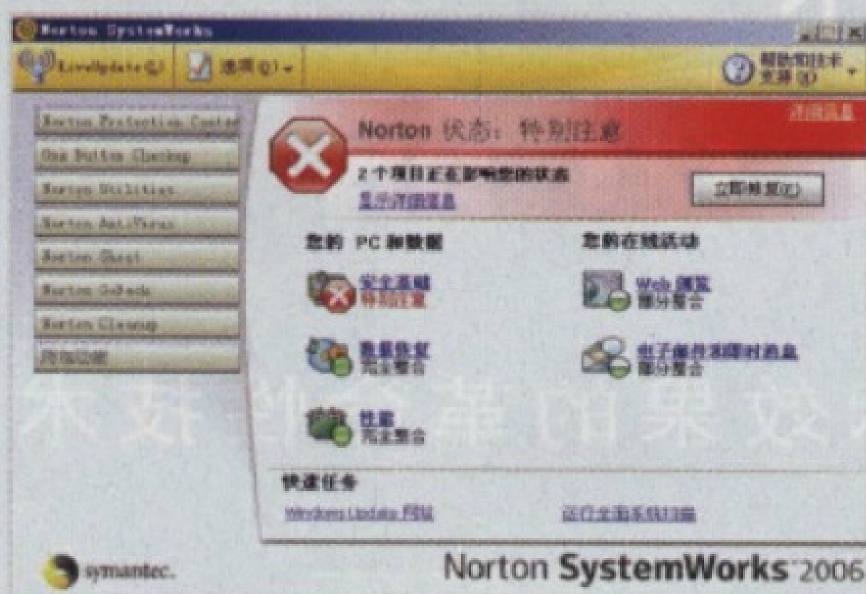


图1

诺顿电脑大师（Norton SystemWorks）最大的特点是工具齐备，赛门铁克公司所发布的反病毒软件、系统备份软件Ghost等都受到了广泛的欢迎。而诺顿电脑大师将这类工具整合在一起，尽最大可能满足用户的需要。

诺顿电脑大师2006包括Norton AntiVirus（诺顿反病毒）、Norton Cleanup（诺顿清理工具）、Norton GoBack（诺顿恢复工具）和Norton Utilities（包括磁盘医生等多种工具）。而且按照一贯风格，所有工具都集中在一个界面上。如果用户同时还安装了诺顿防火墙（Norton Personal Firewall），同样可集中在SystemWorks界面上，升级程序也可同时升级所有工具。这种设计非常方便用户管理。

与诺顿安全特警类似，电脑大师也提供了一个防护中心功能（Protection Center，图1），通过它可启动Norton AntiVirus的设置或扫描功能，如果还安装了诺顿防火墙，同样也可在这里设置。Norton AntiVirus相信不需过多介绍，不过测试时发现其“Internet蠕虫防护”默认竟为关闭，建议安装好手动启用。

Norton Goback是一款恢复工具，也许你会想到Ghost，但Goback功能实际上更像是Windows的系统还原，因为其自动不定时建立文件等备份、提供备份文件和磁盘恢复等功能，当然功能要强大很多，用户甚至可将磁盘备份与当前磁盘进行比较。当然，磁盘占用也和系统还原功能一样可观，因此建议设置较长的备份间隔和删除较早的备份。Goback可以在开机进入操作系统之前运行，万一系统崩溃也不用找启动盘了，直接用Goback就可恢复。

同时，Goback提供了SafeTry模式（图2），如果你从网上下载软件，或者要进行一些可能不安全的操作，启动该模式后可在安全的条件下尝试而不会影响到磁盘，如果确认安全后，关闭该模式是可以选择保存更改，相反则取消更改。在木马病毒越来越猖獗时，这种保护措施非常利于用户的自我保护。另外还提供了AutoBack功能，可还原对计算机的任何修改，这对于网吧等多用户环境，以及一些容易对电脑造成破坏的新用户来讲都是非常实用的。诺顿电脑大师还提供了不少小工具如进程查看、软硬件性能诊断和性能医生等。其中进程查看工具比起Windows任务管理器能看到的信息更多，不过性能诊断工具还需插入光盘安装才可使用。

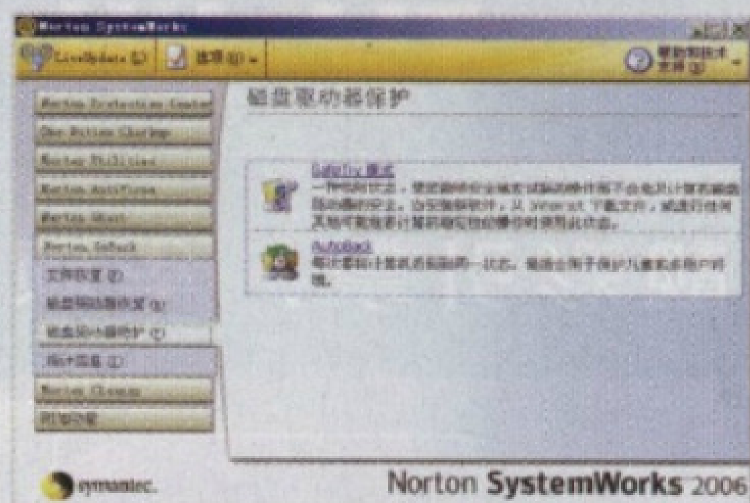


图2

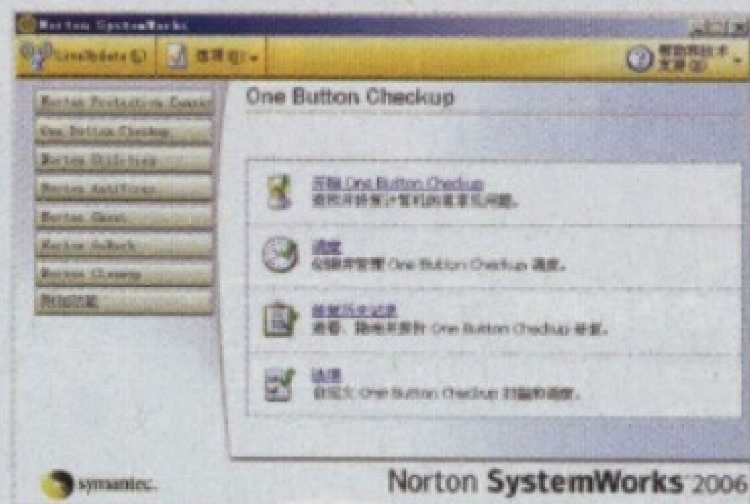


图3

在诺顿电脑大师中，除提供的子工具外，还提供了一键扫描功能（图3），用户只需点击一次就可以开始或计划扫描电脑中的病毒、垃圾和注册表等问题并清除和修复。





诺顿电脑大师2006最大的特点就是“整合”，如此多样而实用的功能和工具集中在一起，并且能相互提供信息，同时得到更新，让人想不动心都难。后台运行时资源消耗仅为40MB左右，虽然还是不少，但考虑到诺顿一贯笨重的特点和如此多的功能，已经值得欣喜了。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

突然博客



■本刊记者 冰河 生铁

"停止更新，我见上帝去了。关键字：停止，更新，上帝。"

这是采访中朋友告诉我的一位加拿大人为自己拟好的墓志铭，作为一个坚定的博客狂热者，就连自己对这个世界的最后一次表达，他也严格按照博客的行为准则，通知用户停止RSS订阅，并给出了TAG关键字。不过他也谦虚地表示："对于来访者，墓碑上可没办法给他们留评论的地方，估计将来还要专门准备一块空白的墓碑，谁爱写谁写，这样我的墓碑博客就圆满了。"

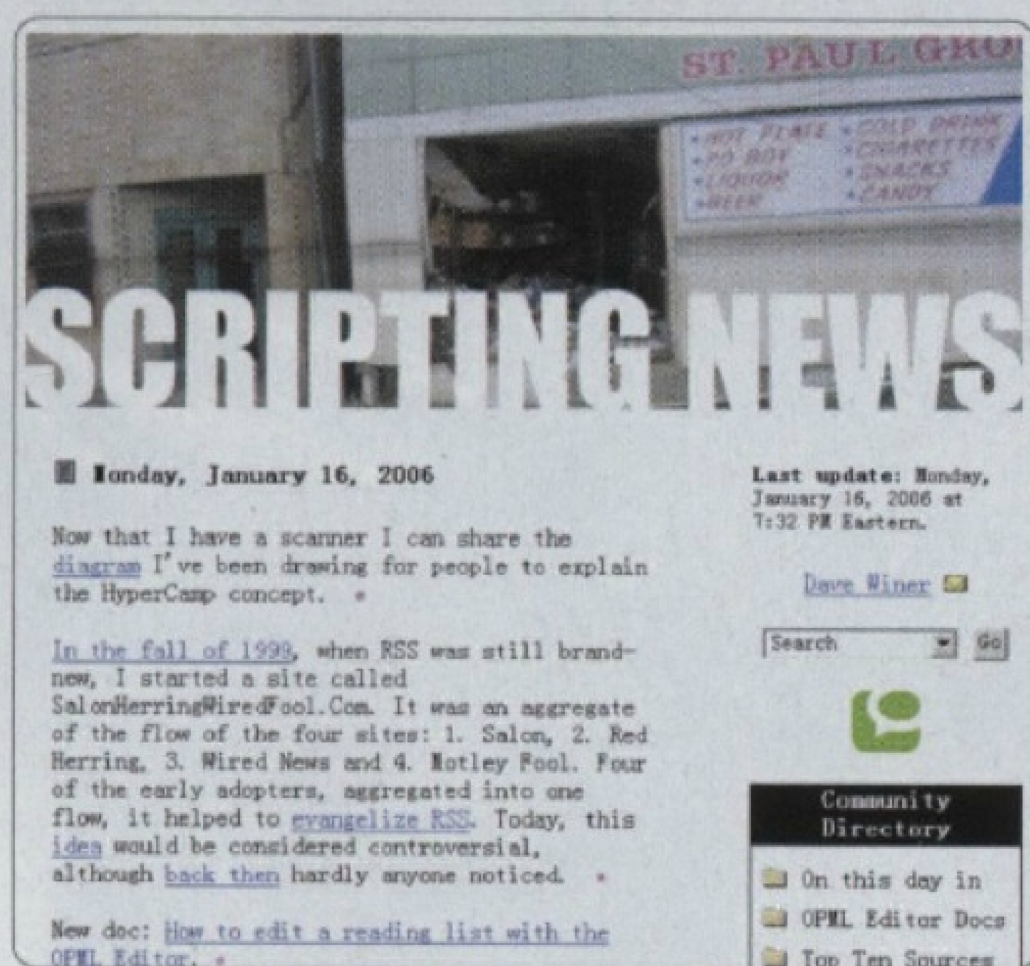
谁也无法断定这个故事是真是假，从可能性来说，这样做没有什么难度。但狂热到这个高度，估计也只有外国人做得出来。绝大多数中国人对博客这个东西的理解仍旧停留在为自己申请一个博客页面，用文字和图片表现自己所思所感、喜怒哀乐的程度。什么是博客？博客为什么这样红？它到底给网民和企业带来了什么？相信很多人也曾经思索过这些问题。不过正如每个博客都体现出形形色色的思想，对于博客的探讨，每个人都有自己的答案。

2006年1月17日，中国最早的博客推广者和博客服务商（BSP）——博客网（原博客中国）在北京召开发布会，宣布这个中国最早的博客站点将采用新的服务战略思想，口号是"新生活方式——博客以人为中心"（听上去像是某个品牌手机的广告）。中国第一代博客传道者方兴东兴奋地表示，博客网新战略的发布将会改变中国博客运动的方向，博客未来将成为网民生活中不可缺少的一部分，并引导网民更加充分利用网络资源改变自己的生活。事实上，类似的话早在2004年他建立博客中国网站的时候就曾经说过，现在仿佛又是老调重弹。不过当博客们带着怀疑的眼光回顾中国博客发展的历程，会发现这场运动真如他所说，给互联网的内容和消费带来巨大的变化。而今方兴东又一次摇起了博客运动的大旗，他充满激动的话语背后，又将带给博客们什么答案呢？

好吧，让我们刷新页面，自己尝试寻找一下，轰轰烈烈的博客运动背后到底隐藏着些什么。

博客的爸爸

正如没人能考证上帝究竟是在什么时候创造了亚当和夏娃一样，博客是什么时候诞生的也没人能说清楚。更糟糕的是，就连那个创造者是谁都没人知道。有人说1994年1月由美国人Justin Hall开办“Justin's Home Page”（Justin的个人网页）可以算是最早的博客网站之一。其“博”的标志是开办不久Justin Hall就开始收集各种地下秘密的链接，使得站点不是作为一个孤立的据点存在。也有人说是Dave Winer，这位UserLand软件公司的CEO于1997年4月1日开始利用他编写的Scripting News软件连续书写日志，是为博客文化的开始。但同时，浏览器发明人马克·安德森在1993年开发Mosaic时所作的What's New网页，更被博客历史探查者们标榜为更早的博客。不过“Weblog”这个标志性词语的出现，则是在1997年12月，Jorn Barger参考“sailing log（航海日志）”创造出来的。考虑到至今还有人习惯将上网浏览称之为“上网冲浪（sailing in web）”，这个词创造得还是很有道理的。懒惰是人类的通性，就像中国人习惯将“盲目流动人员”简称为“盲流”一样。1999年Peter Merholz以缩略词“blog”来命名博客，成为当今最常用的通称。不过随着blog渐渐流行，关于blog创始人是谁也爆发了一场争论。Jorn Barger和Dave Winer的拥护者在网络上吵作一团，但真正让blog引起大众注意的，还属美国人Matt Drudge在他的blog站点“Drudge Report”上持续发布有关克林顿性丑闻的消息，最终引发轰动全球的克林顿“拉链门”弹劾案这一典型事件。至此blog正式成为互联网和社会文化中一个重要的角色。至于究竟谁是那个创造了blog的上帝，已经变成了次要的问题。



Scripting News简单的界面

关键字：糊涂帐

blog在中国的创始者也很难考据，有人认为知名博客王建硕在2002年9月开始进行的blog写作是中国最早的成型博客。但考虑到王建硕当时主要以英文写作，读者也主要定位于国际网民，很多人认为他不能算是blog文化在中国的创始者。真正的开创者应该是创立“博客中国”站点的方兴东和王俊秀。前者将博客的概念和架构引进中国并通俗地转达给网民，而后者则将blog翻译为“博客”这个国内通行的名称，并与方兴东一起为博客文化的传播出力。算起来，博客在中国也没有一个明确的爸爸。

之所以国内外都对博客的出现时间和创始者众说纷纭，还是要归咎于“博客blog”这个词汇定义的不确定性。将blog引入中国的方兴东在其文章《博客：e时代盗火者》中也承认“博客特指一种特别的网络个人出版形式，内容按照时间顺序排列，并且不断更新。但是正因为简单，要解释清楚，反而十分复杂。定义五花八门，一百个人就有一百种观点。至今缺乏严谨的定义，也还没有收入任何主要的词典之中”。就像有争论到底直立行走是人类的开始，还是腰上围了树叶才算是人一样，无法确定的形式特征使得试图上溯博客历史的好奇者，面对的往往是一笔糊涂帐。

一点技术含量没有？

无法确定起源，人类依旧取得了如今的科技成就。历史上无关紧要的糊涂帐并没有影响博客在中国和世界的发展壮大。根据美国人的最新统计，目前全球互联网上的博客页面已经超过了普通站点页面的数量，这是一个惊人的成就。不过相对于互联网其他方面的热点如网络游戏、电子商务等，博客的技术含量看上去要低许多。或者说对于普通博客来说，缺乏技术含量。其中可以称为常用新技术的，大概要算是RSS技术、TAG技术和WIKI技术。这几项技术的应用基本描述出了互联网博客时代的特征——开放兼容，所有人共同参予互联网内容创造。事实上，没有这些貌似平易的技术基础出现，博客就没有如今的红火鼎盛。

RSS的英文全名是Really Simple Syndication（真正简单联合供稿系统），是一种用来搜集新闻标题或提供网页内容的格式，以XML（XML是Extensible Markup Language的简写，一种扩展性标识语言。XML并不是标记语言，它只是用来创造标记语言，比如HTML的元语言）可延伸标记语言为基础。如今RSS最广泛的应用在于将网站的最新头条新闻或内容按照定制格式有效率地自动整理出来，提供需求者参考。并且也是一种网站和网站之间共享内容的简易方式。也就是

关键字：RSS、TAG、WIKI

说RSS不但可以描述网站上的新闻格式以及博客（Web loggers或bloggers），更可借RSS让别人更容易发现博客网站以及追踪新闻的来源。一些大的网站如BBC、CNET、CNN、Disney等网站信息都是透过RSS来作为传播的媒介。

TAG技术则是一种看上去与传统博客内容分类相似的技术，对于不明所以的用户来说，这种技术无非是添加了用户自定义文章内容关键字的权力，同时便于博客服务商建立博客内容摘要（博客网摘）。但TAG技术的出现，无论在后台开发工作还是博客管理工作中都具有创新的意义。传统的JSP程序开发中，程序员将HTML代码与Java代码混合在一起编写，这样虽然方便，但同时也导致页面难以维护，HTML开发人员和JSP开发人员负担加重。而使用TAG技术后，可做到将HTML开发和JSP开发分离，这样在页面程序中不出现JSP代码，在需要数据的地方，程序开发者按照开发语言标准事先约定好TAG标签，然后由TAG的后台处理程序去替换这些标签。这样做的结果不仅可以让HTML开发人员专注于页面的外观，而Java程序员则不用理会页面显示，专注于后台程序大大提高了程序的可维护性和方便性，便于各程序员之间的协作开发。更重要的是，TAG技术的应用为用户自定义内容留下了充分宽阔的接口。任何博客用户都可为自己的博客文章创建一个独特的关键字TAG，然后TAG将被博客的后台服务器收集上传并展示，或者推荐给其他博客。其他用户利用针对TAG的搜索或利用RSS，可迅速找到相关文章进行阅读和评论。当然，不同的用户个体之间因为文化、观念、思维方式等存在的天然差别而过于个性化地选用TAG，都将导致应用TAG进行内容聚合结果的质量下降，即便在将来因为有效的用户教育一定程度上减少了滥用和误用的现象，过于个性化的选用仍将导致同样问题的存在。

Sun公司负责软件业务的全球执行副总裁Jonathan Schwartz的博客

除此之外，WIKI技术也是博客发展中不可或缺的一项新技术应用，简单地说就是"WIKI技术容许每一位用户，可以轻松地修改网页内容"。WIKI一词来源于夏威夷语的"wee kee wee kee"，原本是"快点快点（quick）"的意思。WIKI——一种多人协作的写作工具，WIKI站点可以有多人（甚至任何访问者）维护，每个人都可以发表自己的意见，对共同的主题进行扩展或探讨。WIKI指一种超文本系统，这种系统支持面向社群的协作式写作，同时也包括一组支持这种写作的辅助工具。所有用户都可在Web基础上对WIKI文本进行浏览、创建、更改，而且创建、更改、发布的流程远比HTML文本简便。

好，到此为止，RSS、XML、TAG、WIKI，相信上面的术语已经让很多用户头痛了。事实上大多数博客用户并不关心博客背后有怎样高新的IT技术，尽管是这些技术所带来的开放和兼容技术为广大网民使用博客降低了进入门槛，但博客的兴起更多的是内容上的创新以及由此带来的更多体验。很多博客甚至从来没有使用过RSS聚合技术，完全依靠手动点击查看更新。网易的丁磊在博客兴起初期就曾经指出："这不过是论坛BBS的一个变种，不同的是论坛是以帖子为中心，即以题目和内容为主要阅读点；而博客则是以ID为中心，即以博客写作者本人为主要阅读点。"的确，相对于传统BBS以事件、话题为注意力聚集点，博客更多的是展现个人的方方面面，以人为注意力聚集点。这个特点在名人博客骤然兴起的当下尤为明显。电影演员徐静蕾的博客在一个多月内访问量就超过了400万人，人类的窥私癖驱动力无法小视。但也有相对老资历的博客认为，博客的最大特点还是在于发布者与读者的进一步融合，即每个人作为发布者的同时又都是读者，相互之间彼此平等。虽然这种说法在互联网中完全是一个乌托邦，但仍旧有越来越多的人认同这一观点，并逐渐形成"精英博客"与"草根博客"的争论。当然，精英在发达起来之前也是草根，互联网的原始精神就在于宽容，即使是草根，也能跨过越来越低的网络门槛，通过互联网成为名人（且不论成的是什么名），例如——木子美。



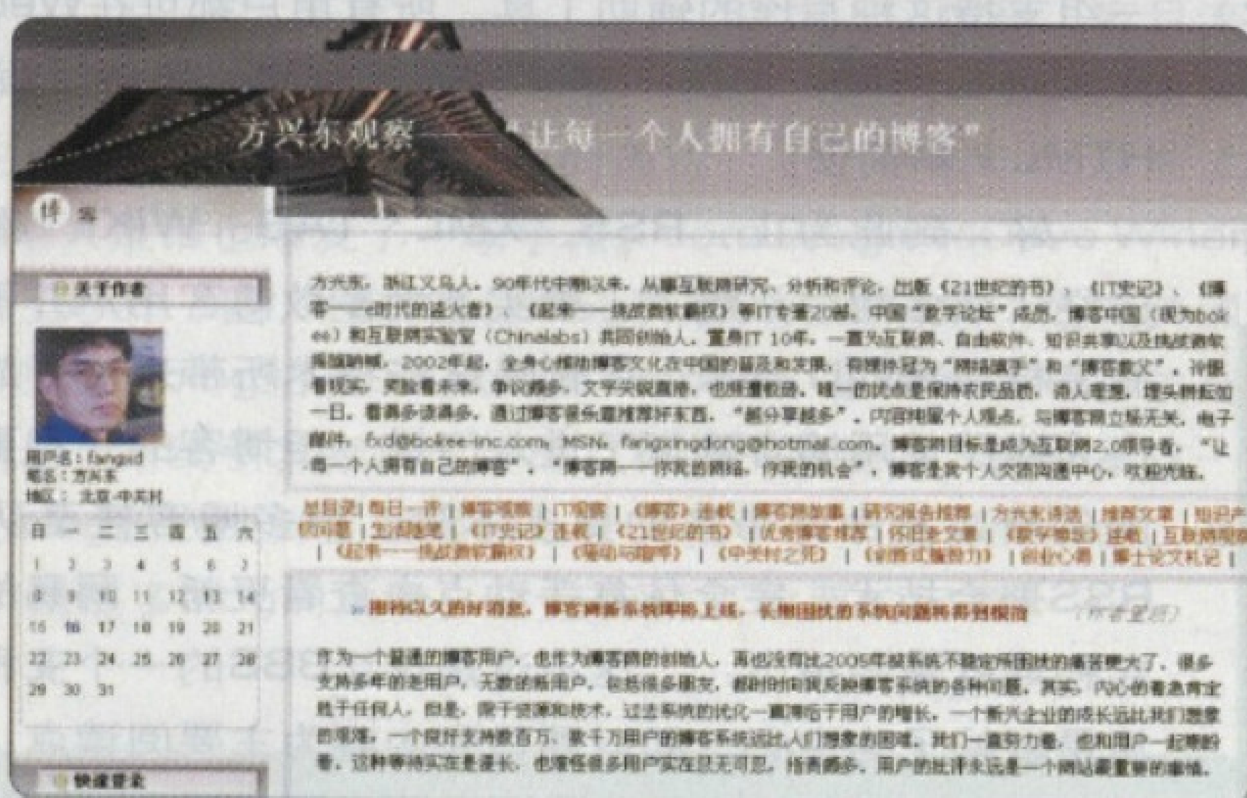
2004年"全球最佳博客奖"得主"狗日报"的主人猛小蛇

透视博客

关键字：窥视镜、摄像机、交通台


方兴东在接受本刊记者采访

木子美对于中国博客运动的推广贡献之巨不亚于播火者方兴东，如果说是方兴东将“博客”的概念介绍给了中国网民，那么木子美的成名则极大地激发了网民对于博客的阅读和参予热情。随后竹影青瞳的“裸照博客”以及流氓燕的“女权主义博客”更是火上浇油。博客中国、博客中文网、Blogbus等博客服务站点在ALEX访问量的排名骤然上升。而正是木子美，在2004年末的“德国之声”全球博客大赛上向不通中文的国外评委解释了著名网民猛小蛇的博客站点“狗日报”，使得“狗日报”最终获得大赛“全球最佳博客奖”，将中国博客运动带入了“搞大赛”的新高潮。值得一提的是，借助博客成为名人的几位先驱多为女性，而内容也无一例外与性有关。乳房大腿取代知识和技术成为博客内容消费的原始驱动，虽然是一个令人尴尬的事实，但即使是当初的理想主义者方兴东也不得不承认这种庸俗的力量。淡忘了当年的口水战，木子美如今已然是博客网（原博客中国）的公关经理。



方博士自己的blog。他最早的blog是在2002年7月建立在Blog.com上的，只发了两篇文章。当年8月，他的Blogchina开通

与中国博客运动偏好人体消费不同，博客在国外的声名鹊起更多的是借助重大事件。除差点让克林顿翻船之外，2001年9月11日，美国纽约世贸大厦、华盛顿五角大楼遭受恐怖分子袭击，全球众多互联网用户上网浏览最新消息，巨大的访问流量让CNN、BBC等新闻网站接近瘫痪，而普通纽约市民在博客上提供的资料和视频则满足了读者的迫切需求。与高层官员、著名记者的高屋建瓴不同，纽约市民对于发生在身边的这场灾难了解得更细致更深入，因为毁灭的就是他们的家园，他们在网络上的描述和表现出的激愤更具有感染力。同样的事情还发生在战争中的伊拉克、印度洋大海啸中的印尼、泰国，南亚大地震的巴基斯坦、印度。报告事实真相，描述事件细节，博客在国外更多地发挥着传统媒体无法起到的作用。

不过博客在社会中扮演的角色远远不止窥视镜与摄像机那么简单。2005年9月16日，美国在线（AOL）发布了针对600名美国blog用户的调查结果，仅有16%的人写blog是因为对新闻传媒感兴趣，12%是为了获得新闻与资讯，只有8%的被调查者在blog中热衷谈论政治，有54%的被调查者是随意书写，50%将blog当作缓解情绪、抒发情感的“治疗工具”。中国尚无此类权威调查，但相信大致趋势相同。芸芸众生中真正时刻忧国忧民、书写言志的终究是少数，普通大众更乐于将博客作为摆脱现实压力、发泄不满情绪的避风港。所以尽管《纽约时报》上的老博客严肃地建议新来者“不要写自己，而要写评论”，但博客上依然充斥着被他们看来“毫无技术含量”的抨击。美国人骂汽油涨价、中国人骂医院太黑、法国人骂种族骚乱、俄国人骂寡头垄断……而读者或津津有味地阅读，或同仇敌忾地附和。博客正如北京堵车时的交通台，为烦躁的人们孜孜不倦地进行着心理按摩。

关于内容对博客发展的巨大拉动作用，博客网董事长方兴东认为这体现了目前博客网正在思考转变的“以博客为中心”的思想。博客运动的发展应该以博客们的思想和需求为中心，而不是像从前那样以互联网技术的应用方式为中心。技术往往隐藏在博客文章的背后作为支持，真正主导博客未来发展方向的，是博客们共同创造的内容。

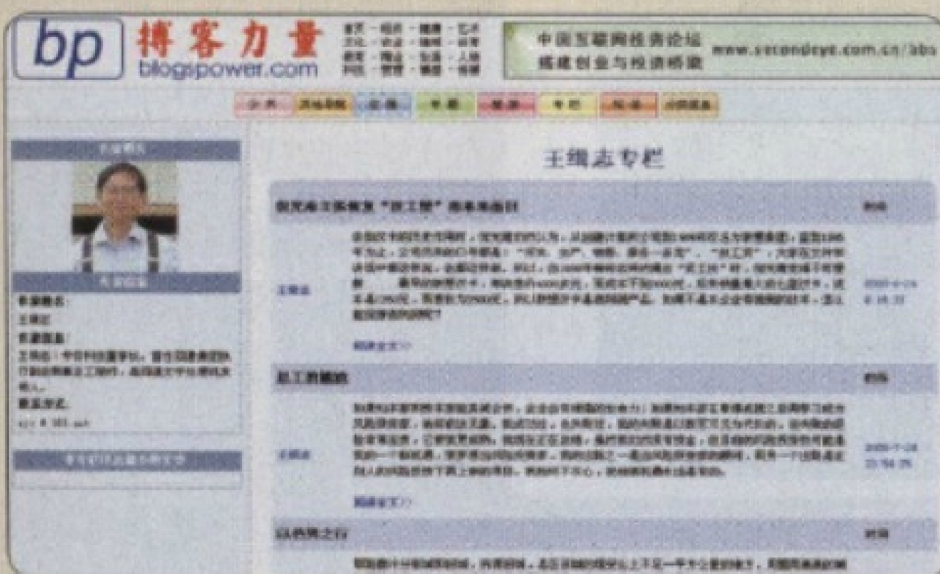


中国博客网的首页，依然带有传统门户网站首页的特点

关键字：博客、大众、名人、钱

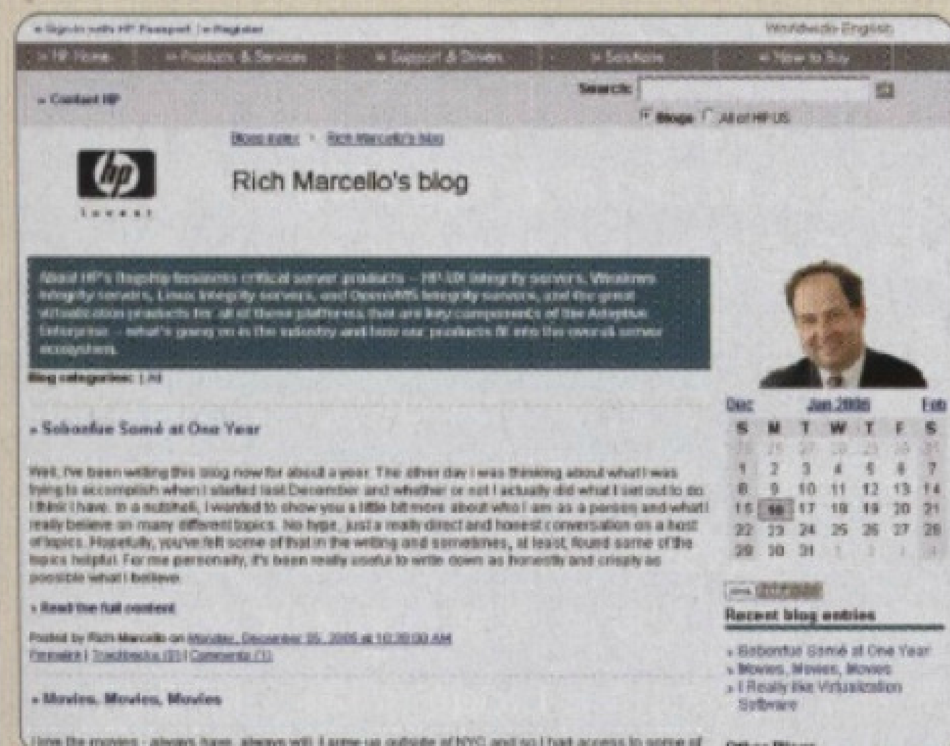
向左博，向右博

说到博客的发展方向，不可忽视的是当下博客运动出现了两个明显的发展趋势，其一是以博客网、Blogbus为代表的大众博客，主要以普通网民个性各异的博客为特色，基础用户数量庞大，但缺少足够的声势。其二是以新浪、搜狐为代表的门户博客频道，主要以现实名人博客为特色，吸引广大网民阅读并回应，阅读用户数量庞大，回应众多，显示出充分的人气。而针对两种不同风格的博客流派，网络上开始争论博客到底是大众为主还是以名人为主，一时盛况空前。



原四通集团创始人之一王缉志先生的博客

对于博客的"大众与名人之争"，一手掀起名人博客热潮的新浪网总编陈彤在打造新浪名人博客时就表示，博客的最大特点就是对读者具有的足够开放性，仅仅有发布者的内容并不是完整的博客，加上读者形形色色的思想回应才构成完整的博客文化。名人博客的最大特点就是能迅速聚集众多读者，足够的评论回复与名人的写作内容一起造就了名人博客的精彩。而坚持大众博客的博客网董事长方兴东部分同意陈彤的观点，他认为的确是博客发布者与评论者构成了完整的博客，但名人博客往往是博客服务的第一个阶段，用于聚集人气、推广服务，博客网早期也采用过类似战略。但到了第二个阶段，就会转向大众博客，注重为普通博客提供更加长期稳定的服务，这也是新浪和搜狐未来不可避免的道路。



惠普公司高级副总裁Rich Marcello的博客

博客网目前就处于第二个阶段，作为专业博客服务商（BSP）建立支持千万级博客应用的后台服务系统，保证博客用户内容上传的连续和安全。"如果用户写了很久的博客某一天忽然都丢了，再上传内容也刷不出页面，什么名人也没有吸引力。而一旦用户满意了服务商的服务，使用一段时期之后就会因为积累的博客内容长期驻站，并吸引朋友前来，形成一种雪崩式的反应。这就是博客未来商业价值的所在——强大的用户黏性。当然前提是必须有稳定的服务。"



Bloger网站的页面模版要比我们常用的博客页面要雅致干净得多

商业价值也就是钱。盈利，这是所有互联网企业最关心的问题。走名人道路的新浪和走大众道路的博客网在面对这个问题时都非常含糊。新浪博客目前的营收手段还以广告为主，基本没有其他可行的盈利手段。而方兴东虽然对盈利非常乐观，并以"博客的关系拓展"为核心推出"记录共享、沟通家人、交友平台、寻找机会"等服务项目，试图从写作内容、家庭亲情、人际拓展、个人电子商务等方面实现更多盈利的可能，但当记者问到盈利的预期时，他也始终没有给出确定的回答。不过在博客网新战略的发布会上，方兴东对于未来移动博客的前景非常看好，也许类似短信服务的移动终端博客服务，才是他期望的博客盈利之道。

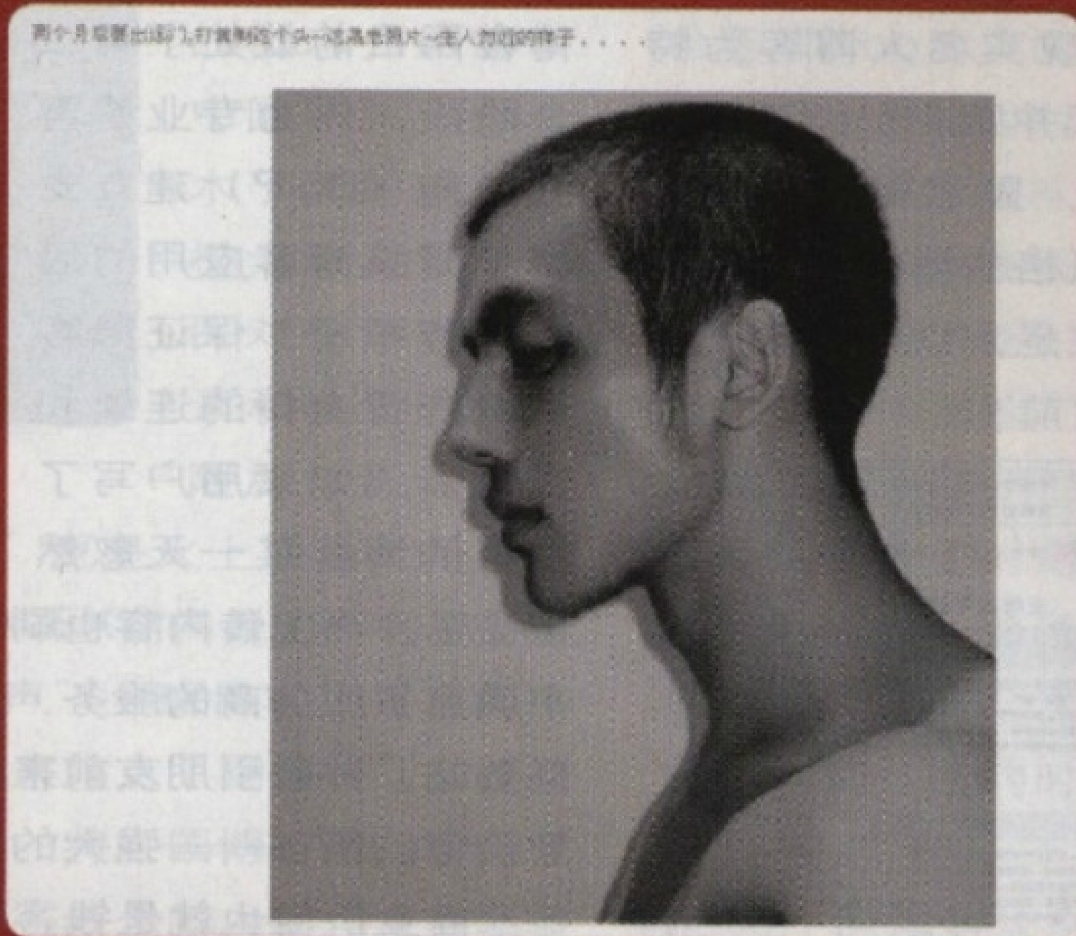


Bloger网站的注册页面

博客时代的早市

我的博客生涯始于2004年。一位醉心于网络事业的老朋友在自己的网站上开设了blog，邀我和另一位上海的朋友去加盟。当时我对blog这种东西的认识还比较肤浅，我觉得那不过是一个"只能让一个人贴文章，而其他人只能贴回复"的无聊网页。因为看过国外一些政论者的blog主页，每个上面均有作者的头像。我还建议，将所有在朋友的网站上开设blog的作者头像做一个列表，这样会感觉"酷"一点。这想法听起来是不是有点傻？

当时，这位老友花了很大力气来向我阐述blog具有的深远意义，我最终被他说服。2004年春天的一个下午，我写出了自己有生以来的第一篇blog，那时BLOGCN的注册用户数刚突破20万，而方博士的网络刊物《博客周刊》还未推出。早期热衷于写各类评论的老博客们非常瞧不起新博客们那家长里短的、近乎自恋的写作，好象认为这些人糟蹋了Blog的概念。但我认为这种在普及过程中的变化是正常的。造成这种变化的最根本原因之一和人的心理有关。当人接触到一个新事物时，总是会高估它——学校早期唯一有空调的教室是计算机房，要进去上课不还得脱了鞋么？因为受到旧有blog观念的影响，我最初的blog也是篇篇不低于1000字，而且使出挤奶的力气，试图在每一篇日志里面都体现出深刻的思考——这全是因为我当时还真把blog当成一碟菜了。



这个男孩创建的名为"毒药"的博客在不到一年时间里流量已经突破了200万

那时朋友的blog用的是"日志本"DLOG程序，v2.2版本。我这里一边在用，朋友那里一边在熟悉程序，不断做一些莫名其妙的页面调整。什么日志信息、日志分类、最新评论、导航、搜索……麻雀虽小，五脏俱全。

而当时和我一起被邀去开blog的那位上海朋友，也因为在这个私人性质很浓的网站上开设的blog大受好评，同时又因为自己也练成了blog熟手，就又跑到Blogchina上建了自己的博客，将自己那些对西洋美术及艺术家评论得饶有趣味和深度的短文转发了过去。之后他迅速被媒体所追逐，尽管他慎之又慎，还是被《万象》等比较有小众趣味的杂志的编辑说服，在其中开设了自己的文化专栏。而出版社的编辑也在鼓动他把自己的文章集结出书。如果硬要我说说blog的价值，这件事也可算是我第一次认识到blog的能量。但到了今天，我仍然要强调，blog只是载体，如果你想依靠blog从而被人关注，需要的仍是自身的力量——它也许是精神的力量，也许是身体的力量，也许是别的力量。

和这位上海朋友形成鲜明对比的是，我那"体现深刻思考"的blog在坚持写了数篇之后，陷入了停滞状态。2004年12月的时候，一位同事在吃午饭时告诉我MSN有了"个人空间"，你可以在那里发表日志，并且可以通过MSN Messenger的联系人列表中轻松地查看其他朋友每日更新的日志。"这都快成我每天的享受了！"同事最后对我说。

可是当我回到自己的座位上，打开MSN Messenger，却怎么也找不到他所说的"闪动的黄色小花"。后来我才知道，是我的MSN Messenger版本过老，根本不支持这一功能。2005年初，微软推出了MSN 7.0版本，我的共享空间（MSN Space）也随之正式推出——这个共享空间就相当于一个blog空间。因为它的注册方式并不繁琐，使我又动了想要尝试网络日志的心思。与大家所熟悉的Blogchina、BLOGCN一样，它也是带有固定的显示模版，适于"菜鸟"的操作（当然如果你懂一点HTML语言，还可以对它进行进一步设计）。

我开始每天坚持在"个人空间"这一亩三分地里耕耘一下，以使自己对网络日志有更深入的体验，我认为这种感性认识对于我的工作是有必要的。因为MSN里大都是工作关系的朋友，他们随时能看到你的日志，所以我并不想在日志中表达过多的私人情绪或记录自己的真实生活；又因为每天要工作，时间有限，所以我选择了写三两句话的短小日志。但即使如此，很快的，我还是发现我身边的人——特别是我的同事，不仅去看我的日志，而且开始与我当面谈起彼此的日志。为了使我不至于堕落到像某些靠blog炒作自己的记者编辑那样愚蠢地在blog上大谈起媒体人的责任感，我为自己定了几条简单的规矩。一是不保留客人的评论留言，二是不做别人blog的联接（这听起来似乎有点反blog的意思），三是不在blog里贴自己为杂志写好的文章，只是即兴谈一点生活琐事，写一些"今天天气不错，哈哈……"之类的话。当然……有时我还是免不了恶作剧，故意写一点很让人反感或者对我本人产生猜测的内容，那也仅是为了戏弄浏览我blog的同事。即使如此，

一个IT媒体人眼中的博客

我还是不得不说，人确实或多或少有表现自己的欲望，而网络日志或多或少满足了人的这种欲望。

2005年，在我经营着自己的小日志的时候，环顾四周，blog已经在国内风起云涌了。令狐磊、按摩乳、猛小蛇、小精子、北京女病人、带三个表、平客、土摩托等一大批过去仅限于小圈子知名的人物依靠blog被大众所认识（同时他们也相互结识），接着又有知名的影星和歌手也先后开设了自己的博客，而对于商业精英和知识分子而言，博客早已是他们的阵地和武器。blog就这样成为了我们整个社会的“时尚”。在中国，当你听到大家把某一种东西称为“时尚”时，这种东西往往已经庸俗到了家。blog成了新时代的健美裤、松糕鞋或者哈韩服饰。什么夫妻博客、旅游博客、多人博客纷纷出现。当你看到一个夫妻博客里，男主人叫“一碗豆腐脑”，女主人叫“忧郁的紫罗兰”时，你对这两口子的品位也就有了一定的了解。blog成了你观察和考察一个人的有利依据。方兴东在采访中对本刊记者说：“今后如果你面试一个人，通过去浏览他的博客对这个人的了解，可能远比看他厚厚的一沓简历或者和他聊上两个小时对他的了解要多得多。”这句话我完全赞同。综观普通人的blog，其自我抚摸的程度已经达到了一定的极致。像芙蓉姐姐“清水芙蓉+黑桃皇后+水媚妖姬=火冰可儿”这样对自己的爱称，其实又有什么奇怪呢？

魔岩三杰之一的摇滚歌手何勇也玩起了自己的blog

“博客是什么？博客就是生活……博客的理由就是表现自己……（普通人）他们不关心全人类，不关心全社会，他们只关心自己的生活。他们不在于多少人阅读自己的博客，他们更在意和自己相关的人形成深度的交流沟通。”

对我来说，谈blog的话题现在并不是太晚，而是才刚刚开始。有一天当你回首过去，你会发现，blog和任何一种新生的网络事物一样，在不断更新着人类生活方式的同时，仍旧是充当着亿万小人物渴望发出自我声音的发泄筒和幻想工具。P

演艺明星李冰冰的博客“李老大的博客江湖”，内容都是自己更新的，非常可爱——没有blog之前，年轻人从未感觉明星离自己是这么近，而且最重要的是明星真的有机会听到自己的心声

作家写起博客更得心应手，图为余华的博客

商人潘石屹也写博客，其中谈到一些关于生意上的事，那种放松的状态下谈到的内容，有些是记者采访都访不出的内容

多位好友共写一个博客在玩家中也相当流行

2000元你究竟该怎么花？

■晶合实验室 别理我 壹分

随着近年来铺天盖地的电视购物广告，无论时尚的青少年还是买菜的大妈都知道“数码产品”能够拍摄记录成长的点滴、生活的片段，留住任何美好的时光供我们在茶余饭后细细回味。数码产品带给我们的欢乐是如此之多，这使它们真正成为当前大部分人的选购目标，甚至有望取代电脑成为家庭采购计划中的主要目标。

鉴于目前大众的经济能力和消费习惯，厂家与消费者无形中达成了一个共识——2000元左右是最适合的心理价位。对当前的数码相机或者数码摄像机类产品而言，2000元左右是不折不扣的低端市场。众所周知，低端市场拥有庞大的需求量和销售空间，薄利多销同样能带来巨大的经济效益，于是这一价位的各种产品层出不穷，既有来自老牌专业厂家的产品，也有家电行业的新军，甚至一贯处于幕后的各种OEM/ODM厂商也赶来“趟浑水”。

面对纷乱的产品、广告中的宣传和心理暗示，还有漫天飞舞的关于产品性能和功能的传言——如当年的家电市场，究竟选择哪一款产品，再次成为摆在我们面前的实际问题。花最少的钱得到最多的功能和最好的性能，无疑是消费者普遍存在的心理。但是面对许多“一机多能”的产品，消费者往往产生迷惑：为什么相同的价位，有些产品几乎能提供所有的功能，而IT卖场里的数码相机、数码摄像机、MP4播放器不仅无法提供相对“足够”的功能，甚至却卖得更贵呢？是否有几种产品能够通过组合搭配来实现同样的多功能应用，同时价格也与“一机多能”产品相当呢？

俗话说，不怕不识货，就怕货比货，“一机多能”的产品代表我们选择了视乐奇摄手星MX500，而对应的组合方案我们选择了低端数码相机与低端MP4播放器的搭配。让我们把一些大家都关注的产品放在一起，就大家最关心的地方进行一次详细的对比，看看这2000元究竟该怎么花。

沙场点兵，低端产品何其多

由于成本、市场定位等诸多因素，低端市场上的产品往往在参数和性能上都很相似，甚至大多数产品在打开机壳后看上去都没有太大差异。限于文章的篇幅，我们只能选取价格在2000元左右的部分产品进行测试，但是请注意，它们并不是消费者购买时仅有的选择。实际上在2000元左右价位，还有很多产品值得大家考虑。数码相机类有宾得Optio 430RS、佳能PowerShot A510/520、尼康Coolpix 4600、富士FinePix F420、三星Digimax V3、理光Caplio RX/R1、爱国者V815、松下DMC-LS1等等；千元左右的MP4播放器也相当丰富，如豪杰影视掌霸1350、清华同方PMP-100R、吉祥星PMP-968……

1.全能型方案代表选手

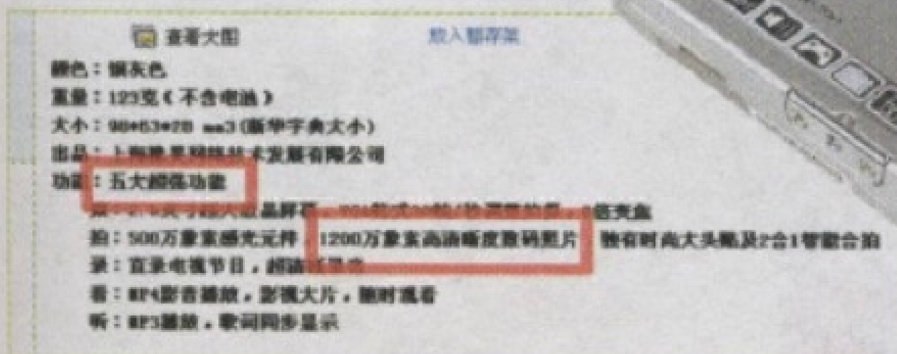
视乐奇摄手星MX500

参考价格：2380元

咨询电话：800-810-0222



视乐奇摄手星MX500



来自橡果国际网站的宣传资料

目前市面上有一种被称为“多功能DV”的数码产品，凭借众多的功能以及出色的营销广告，在初级消费者群体中产生了较大影响，而其价位普遍在1500～2500元，直指消费者的心理底线。在这类产品中我们选择的测试对象是橡果国际的视乐奇摄手星MX500。这款号称拥有“摄、拍、录、看、听五大超强功能”的数码产品到底是否“超强”呢？下文我们将把它作为首选和其他几种组合进行对比，让消费者更加直观地进行判断。

2.搭配组合型方案之数码相机

奥林巴斯C-180

参考价格：1200元

咨询电话：010-65693355



奥林巴斯C-180

C-180是专门为学生、初级用户定制的入门级数码相机，作为一款500万像素产品，接近千元的售价让人几乎不敢相信。当然，它在功能上作了相应的简化，特别是没有光学变焦让用户使用起来颇为不便。

奥林巴斯FE110

参考价格：1600元

咨询电话：010-65693355



奥林巴斯FE110

FE110是奥林巴斯一款500万像素便携式数码相机，面向主流中端市场，均衡的表现再加上突出的微距能力让它在2000元价位有着不错的口碑。最近一次降价，FE110的价格已经调整到1600元左右，性价比极高。

柯达EasyShare Z700

参考价格：1350元

咨询电话：010-65616561



柯达EasyShare Z700

EasyShare Z700是柯达大变焦数码相机系列中的小弟，随着时间的推移它的价格也下滑到1350元左右。柯达深厚的影像处理技术体现出其

优良的传统，性能表现相当不俗。它所强调的大变焦概念不仅方便了用户使用，某种程度上也是对现代人猎奇心理的一种满足。

3.搭配组合型方案之MP4播放器

中恒DEC-PMP103C

参考价格：999元

咨询电话：010-82782822



中恒DEC-PMP103C

MP4播放器并不是什么新鲜玩意儿，在过去的一年里，我们曾评测过多款MP4播放器，从数千元的高端产品到千元左右的“掌机”，中恒这款DEC-PMP103C即属于“掌机”类型。实际上，将它称为便携式媒体播放器（Portable Multimedia Player）更为恰当。DEC-PMP103C功能比较齐全，除了常见的MP3、MP4（ASF格式）播放外，还附带了一个130万像素摄像头。注意！中恒很诚实地把它标注为摄像头而不是数码相机。





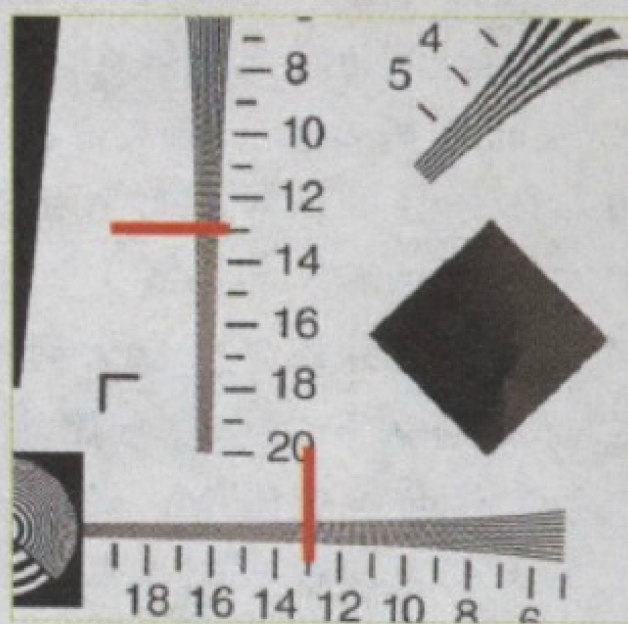


网X拍类产品作为“一机多能”型产品的典型代表，同样是我们关注的对象。我们通过生产厂家联系了一台DV-9000的样品进行评测。没想到的是，对于这款产品显然有人表现出了更强烈的欲望，当产品递送到编辑部时，包装内的样品已经变成了两块碎裂的水泥板……在谴责这种恶劣的掉包行径的同时，我们认为也许这从某种程度上反映了此类产品强大的吸引力。

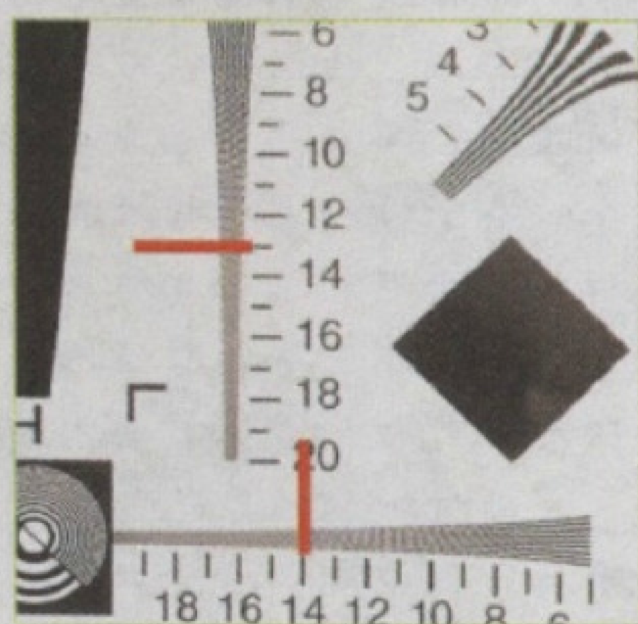
是骡子是马拉出来遛遛

我们对这些产品的功能/性能进行分类，筛选出几个最重要的项目，进行测试并分别对比。这些项目是“静态拍摄能力”“摄像功能”“MP3”“MP4”以及包括产品附件等杂项在内的“其他”。这其中“摄”与“放”是消费者最为关心的，自然成为本文考察的重点。对于结论，某些项目我们给出直接的优劣评价，通过样张，读者也可以直观地进行判断。测试秉承真实、公正、直观的原则，让读者可以一目了然地知道产品的相关性能到底怎样。

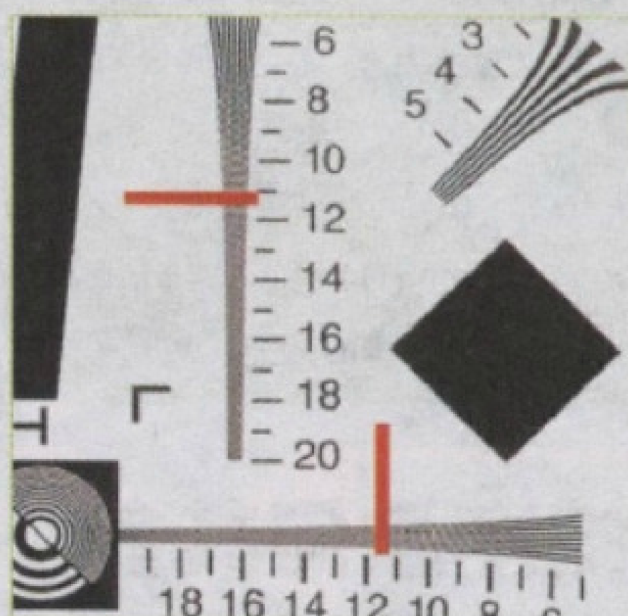
1.静态画面拍摄能力



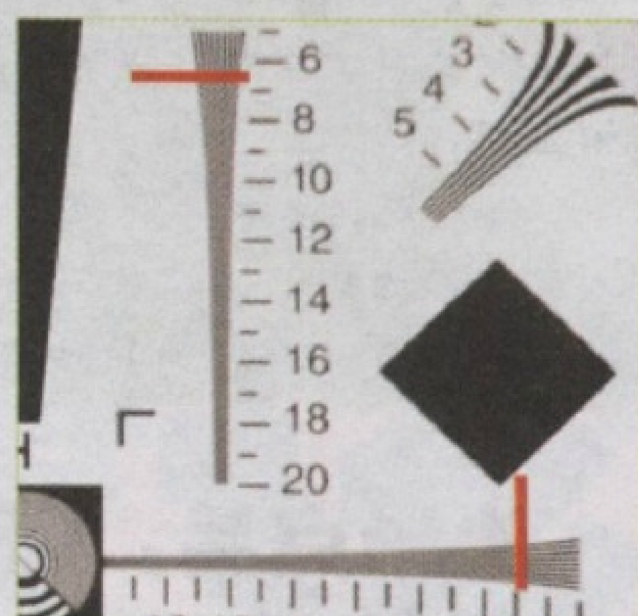
奥林巴斯FE110分辨率样张，较好



奥林巴斯C180分辨率样张，好



柯达EasyShare Z700分辨率样张，可以接受



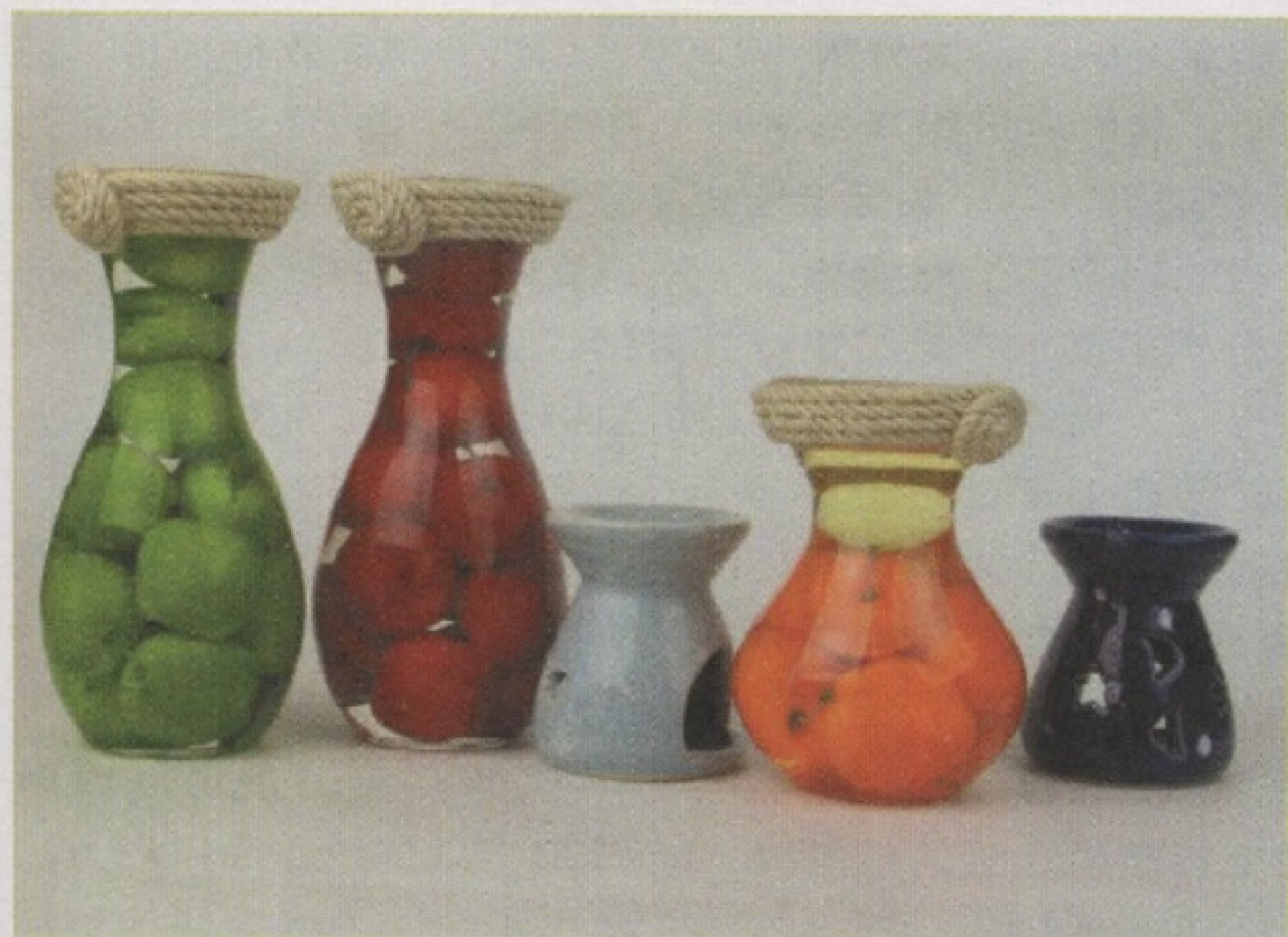
视乐奇摄手星MX500分辨率样张，由于无法近距离对焦，故分辨率测试受到极大影响，差



奥林巴斯FE110室内自动色温样张，较好



奥林巴斯C180室内自动色温样张，差


柯达EasyShare Z700室内自动色温样张，好


奥林巴斯FE110强大的微距表现，好



中恒DEC-PMP103C在室内无法正常拍摄，差


奥林巴斯C180的微距表现，差


视乐奇摄手星MX500室内拍摄样张，可以接受


柯达EasyShare Z700微距表现，较好

注： 由于中恒DEC-PMP103C以及视乐奇摄手星MX500没有微距拍摄能力，因此对应样张空缺

奥林巴斯FE110采用1/2.5英寸530万像素CCD，镜头结构为7片6组，规格为38～106mm/3.0～5.0（135等效焦距），属于常见的3倍变焦。FE110静态画面拍摄能力并不是特别优秀，但其突出的微距拍摄能力很有特色，镜头最近对焦距离仅为2cm，可以拍摄比较细微的物品。对色彩的理解，奥林巴斯在业界的口碑是比较好的，FE110虽然并非针对摄影爱好者，但画面依然给人饱和油润之感，相机室内自动白平衡表现很好。相机镜头的分辨率一般，广角端较长焦端更好一些，畸变控制不错。相机只提供了中央重点测光模式，该模式最大的特点是能够保证主体曝光基本准确，这对傻瓜式拍摄颇为有效。大多数情况下，我们只需按下FE-110的快门就可以完成拍摄。相机提供了5个情

景模式：P程序模式、人像模式、风景模式、夜景模式、自拍模式，对号入座即可。FE-110没有提供太多设置选项，定位非常清晰。

奥林巴斯C-180同样采用1/2.5英寸530万像素CCD，为简化设计仅配置了一款定焦镜头，规格为36.7mm/2.8（135等效焦距），相机提供了4倍数码变焦作为变通的解决方案。C-180镜头分辨率令人满意，和2000元左右数码相机（所采用的变焦镜头）相比并不落下风，镜头反差较低，照片后期适当提高对比度更讨好眼球。C-180的微距能力较弱，最近对焦距离长达20cm，想拍微距特写有些困难。定焦镜头简单的结构让C-180在畸变控制上做得很好，桶形失真没那么明显。相机没有提供手动白平衡，室内拍摄时自动色温不太准确，偏色较为严重，室外拍摄问题不大。相机提供了7种情景模式以及自动、程序档，操作简单，除曝光补偿外没有提供太多设置选项。

EasyShare Z700采用规格为35～175mm/2.8～4.8（135等效焦距）的5倍光学变焦镜头，其1/2.5英寸CCD能够输出400万像素图像。相机镜头分辨率一般，广角端桶形畸变较为明显，最近对焦距离为5cm。和大多数低端数码相机一样，EasyShare Z700没有手动色温设置，但它的自动白平衡给我们留下深刻印象，在几款产品中是最为准确的。由于色彩对画面整体效果影响较大，消费者在选购时应特别关注。EasyShare Z700提供的拍摄模式包括自动、16种情景模式、光圈优先以及速度优先，它是送测产品中唯一一款提供手动拍摄功能的相机，可操控性较强，特别适合有一定摄影基础的初级爱好者使用。

DEC-PMP103C资料相对简单，除了130万像素外，没有提供其他信息。关于镜头，我们只能从照片文件的EXIF中得知其最大光圈为F2。由于太过简陋，其摄像头无法在摄影灯下正常拍摄（荧光灯管的背光需要不停刷新），我们不得不放弃其他的测试。从室外日常拍摄的样张来看，摄像头的分辨率不高，和数码相机完全不在一个档次上，如同说明书上所标注的一样，它只能作为摄像头使用。

视乐奇摄手星MX500采用1/1.8英寸CMOS，输出500万像素图像，镜头规格为8.55mm/3。MX500提供了8倍数码变焦，但是其主要卖点之一“最大分辨率1200万像素”纯属软件插值，对画质没有任何贡献。虽然有近距离拍摄开关，但MX500依然无法对距离50cm左右的拍摄物进行对焦，实际上它也不具备自动对焦功能，我们实在没有办法把这样的规格和“超强功能”联系在一起。由于无法近摄的缘故，MX500在分辨率测试中成绩极差。当然我们不能简单地通过单一测试判定镜头的素质，我们对远处风景进行拍摄以达到正常对焦要求，MX500此时的表现趋于正常，分辨率和C-180相比没有太大差别。MX500的色差表现就无法令人满意了，画面局部偏色相当厉害，从大量拍摄来看，原因应该是其镀膜水准较差、抗眩光能力低下的缘故。MX500室内自动色温表现尚可，但局部偏色和无法对焦让画面几乎无可看性。我们勉强完成畸变测试，虽然画面很模糊，但还是可以看到MX500的桶形畸变在能够接受的范围内。MX500不具备微距拍摄能力。从视乐奇摄手星MX500的拍摄表现来看，它和真正意义上的数码相机相比还有很大差距，更谈不上所谓的“超强功能”。

2.摄像功能



奥林巴斯FE110摄像片断截图，较好



奥林巴斯C180摄像片断截图，好



柯达EasyShare Z700摄像片断截图，较好



中恒DEC-PMP103C摄像片断截图，差



视乐奇摄手星MX500摄像片断截图，可以接受

FE110的摄像功能偏弱，分辨率为320×240，帧数只有15fps，而且属于“无声电影”。相机生成MOV封装文件，编码格式为Photo-JPEG。影像画面效果并不算好，主要体现在分辨率不高以及画面的跳动



摄手星MX500室外拍摄局部细节截图，图中灰白色块为产品成像所致

（帧率过低），但色彩表现不错，测光也相当准确。相机的液晶屏仅有1.5英寸，用来拍摄足够了，但用于回放就显得有点小气。

C-180虽然分辨率依然是320×240，但帧数提高到30fps。低价C-180在摄像功能上比FE110还要强一些，画面看上去更加流畅，不过影像依然没有声音。色彩、测光、液晶屏等项目上它和FE110没有什么差别，可以看作同一水平。

EasyShare Z700具备较强的摄像功能，分辨率达到640×480，但帧数仅有13fps，虽然分辨率不低，但从影像来看仍然达不到VCD水准。相机生成MOV封装文件，编码格式为MPEG-4。相对分辨率为320×240的动态视频，EasyShare Z700所生成的影像在细节表现力上要更好一些，但跳动的画面给人感觉不是很舒服，影像在色彩表现上显得有些欠饱和，画面测光略有过曝，高光部分缺乏细节。

DEC-PMP103C的摄像功能和它的拍摄能力一样不能令人满意。摄像头极低的分辨率以及感光材料性能上的欠缺让它拍摄的画面几乎只能作为留"影"使用。它的拍摄分辨率为320×240，帧数为15fps，相机生成ASF封装文件，编码格式为MPEG-4 Video V1。影像分辨率低，色彩暗淡，画面欠曝明显，自动色温表现不稳定，图像处于不断变色的过程中。播放器采用的2.5英寸LTPS液晶屏效果一般，分辨率较低（最佳分辨率为320×240）。

视乐奇摄手星MX500具备较强的摄像功能，分辨率为640×480，帧数达到流畅的30fps，影像采用AVI封装，编码格式为ffdshow MPEG-4。近处影像无法对焦，画面较模糊，远处效果较好，虽然分辨率较高但细节并不太多，色彩比较饱和，测光略有欠曝。

综合考察，几款产品的摄像功能都不能令人满意，单纯从画面效果来看价格最低的C-180反而最令人满意，可见分辨率不是唯一的标准，遗憾的是C-180在摄像时无法录制音频。在2000元以下价位，我们还没有看到能够与真正DV相媲美的数码相机、能摄像的MP4播放器或者"多功能DV"。

3.MP3音乐播放

3款数码相机都不具备MP3播放功能，这里就不再赘述了。

DEC-PMP103C对MP3音频提供了良好的支持，官方网站上注明播放器支持MP3格式音频，实际上它依然能够播放WAV以及WMA音频格式文件，只是在WMA音频解码上有一些问题（有时会出现跳音现象）。测试中，它对CBR（固定比特率≤320kbps）以及VBR（可变比特率）方式编码的MP3文件均能良好支持。随机附赠的耳机效果一般，换用较高档次耳机即有不错表现。DEC-PMP103C录音格式为MP3，采样率为64kbps，用于记录语音完全足够，但如果收录线性输入MP3则显得有些偏低，我们认为至少需要128kbps。

尽管**视乐奇摄手星MX500**在宣传中将MP3功能作为主要卖点之一，支持实用的lrc歌词显示，但实际测试中音质表现却不尽人意，它的MP3播放功能虽然也支持WAV/MP3，但音质较差，播放时有明显的噪声，这一现象不仅在播放MP3时有，而且只要有音频信号，就有可能伴随产生，令人非常恼火。此类问题多由电路设计造成，对这样的电路设计水平我们实在不敢恭维。MX500录音格式为WAV，采样率为128kbps，相比MP3播放，其录音效果令人满意，完全能够满足会议等录音需要。

4.MP4视频播放

FE110显然不是为播放MP4而设计的，我们试图采用变通的方式将测试片放入相机进行播放，结果让我们失望。虽然Quicktime能够正常播放修改后的测试片，但相机无法辨别，特殊的编码格式是障碍，相信即使能够通过复杂的方法进行转换，普通用户也没有兴趣去做。C-180测试状况和FE110一致，不再赘述。



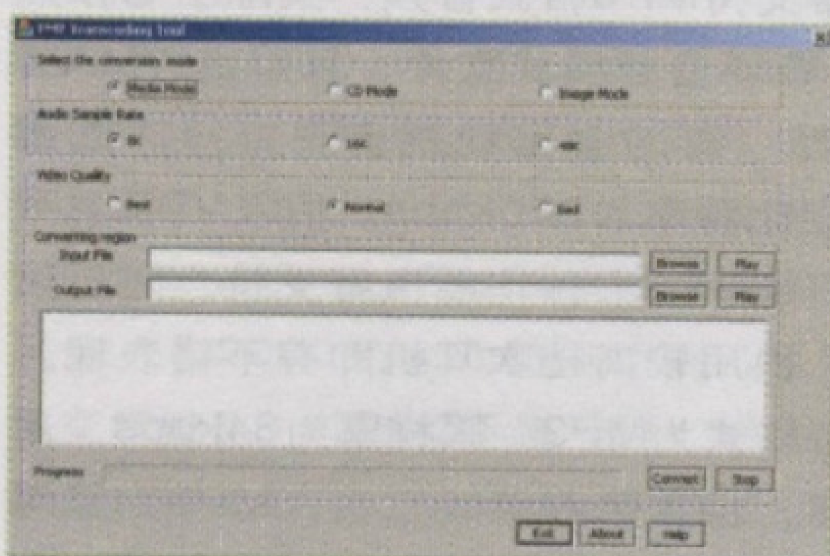
DEC-PMP103C MP4播放画面，可以接受



视乐奇摄手星MX500 MP4播放画面，色彩较丰富，画面有层次，细节也更多，较好

EasyShare Z700不支持MP4视频播放，用户可以尝试将视频文件转换成分辨率为640×480、帧数为13fps、音频整合为单声道、编码格式为MPEG-4的AVI文件，然后再安装Quicktime pro或其他转换软件，将AVI文件转换为MOV文件，上传至存储卡进行观赏。EasyShare Z700液晶屏分辨率为7.2万像素，尺寸为1.6英寸，支持透射/反射双模式，在室外强光下依然有不错的效果，但从观赏视频的角度来看，似乎小了点儿。

DEC-PMP103C对MP4的支持需要将所有视频文件统一转换为ASF格式。播放器附赠的软件包括一款叫作SunPlus PMP Transcoding的视频文件格式转换软件，易用性很好，只需提供原文件完整地址和输出文件名，就可以开始转换工作了，画面比例最好为4：3。这款播放器的处理能力不高，所以输出影像的分辨率在3XX×2XX规格时，正好符合其液晶屏的分辨率，既不浪费，也降低了系统要求。DEC-PMP103C液晶屏的显示效果一般，画面较为干涩，层次感较差，左右视角约160度，上下视角较小，仅适合单人观看。该播放器支持对电视、DVD、VCD等设备的视频录制，输出分辨率为320×240，格式为ASF，限于条件我们没有进行相关测试。


SunPlus PMP Transcoding视频格式转换软件


Blaze Video Magic视频格式转换软件

视乐奇摄手星MX500的MP4播放能力较强，支持AVI封装文件的播放，由于编码众多的缘故，我们建议使用随机附赠的Blaze Video Magic软件进行前期转换后再置入MX500内进行播放。MX500使用的2.5英寸液晶屏最佳分辨率为640×480，从实际表现来看令人满意，较DEC-PMP103C好不少，后者无论细节还是色彩，都与MX500有较大差距。MX500液晶屏左右视角约160度，上下视角较小，仅适合单人观看。MX500支持对电视、DVD、VCD等设备的视频录制，同时也支持将视频输出到电视观看，功能相对强大，对于家庭用户来说的确是好用的视频工具。

5.外观设计及其他

FE110看上去比较憨厚，单机重量约140g，风格活泼，就像一个可爱的玩具。机身的制作工艺还算不错，材质为工程塑料，虽然小巧，但握持感并不差，由于功能的简化，机身按键不多。相机使用xD卡作为存储器，机身自带了28MB内存，方便用户使用。FE110由两节AA电池供电，奥林巴斯随机提供了充电电池和充电器，非常贴心。虽然是低端产品，相机依然提供了详尽的说明书和优秀的配套软件，其中OLYMPUSMaster能够进行简单的影像编辑和文件管理，易用性很好。


奥林巴斯FE110包装及附件

奥林巴斯另一款产品**C-180**更像一个2年前的产品，长条形造型以及手动镜头滑盖（兼电源开关）是几年前的流行设计。虽然是低端产品，但是相机依然保持了较好的生产工艺，相机单机质量约120g，手感一般。相机使用xD卡作为存储器，机身自带内存较少，只有14MB，和FE110一样，奥林巴斯附赠了充电器和两节1700mAh的Ni-MH电池。附件里提供了绒布质地的相机套，相机的说明书编制合理，或许是送测样机缘故，没有看到附带的软件光盘。


奥林巴斯C-180包装及附件

EasyShare Z700看上去专业气息浓厚，类似单反相机的手柄设计让它拥有良好的握持感。相机的制作工艺很好，部分位置如镜头还采用了金属材质。相机的操控设计合理，无论是专业用户还是初级用户，都能很快上手，相机单机质量约220g。相机使用SD/MMC卡作为存储器，机身自带16MB内存。EasyShare Z700附赠了一个漂亮的装饰性底座，软件方面柯达提供了著名的EasyShare影像编辑管理软件，易用性很好。


柯达EasyShare Z70包装及附件

DEC-PMP103C外形小巧，尺寸仅为12mm×64.5mm×96.5mm，放在上衣口袋你就拥有一个移动影院，的确很方便。相机单机质量约85g，机身制作工艺精良，采用了大量铝合金材料。机身设置的按键不多，但单个按键赋予的功能比较多，因此需要一段时间


中恒DEC-PMP103C包装及附件

熟悉，特别是其拍摄按键（快门）设置在液晶屏旁，使用起来特别别扭，希望厂商进行改善。DEC-PMP103C内置存储器有128/256（本机）/512MB三个版本，用户可以根据自己的需要进行选择，还可以使用SD/MMC卡进行扩充，最大插卡容量为1GB。播放器使用1050mAh锂电，续航能力相当不错，充满电后观赏一部2小时电影没有问题。除文中所述功能外，播放器还支持FM调频收音以及日历、游戏等小功能。DEC-PMP103C附件齐全，提供了绒布质地的外套，说明书编制也不错。

视乐奇摄手星MX500外包装非常精美，过节送人的确很有面子。MX500做工很好，金属材质一定程度上提升了消费者的好感度，单机质量约120g，机身尺寸为26.5mm×67.5mm×104.5mm，较DEC-PMP103C大不少。MX500的按键设置比较从容，操控性不错，机身内置存储器容量为128MB，同时可以使用SD卡进行扩充，最大插卡容量为1GB。MX500使用1100mAh锂电，续航能力不错，可以连续播放约2小时电影。除文中上述功能外，MX500还提供汇率转换、计算器、闹钟等小功能。产品附件非常丰富，说明书编制精美，除了必备的软件外，还提供了友立Photo Explorer 8.0SE、Video Studio 7.0SE、Cool360、MP3 Workshop等实用软件。



视乐奇摄手星MX500包装及附件

务实选择，理性消费

根据实际测试，我们发现低端产品中确实存在不少问题。首先是视乐奇摄手星MX500这一类“多功能DV”，代表作还有网X拍、拍X丽等等。这类产品宣传力度很大，号称具有多种功能，实际表现又如何呢？测试给了我们答案。MX500的静态图像拍摄能力仅较电脑摄像头有所提高，但它距离真正的数码相机还有相当的差距，这一点毋庸置疑。实际上每一个稍懂数码相机的消费者都不会认为MX500拍摄图像的质量能够和数码相机抗衡。“多功能DV”另一个水分十足的功能就是其摄像能力。摄像功能与静态拍摄能力均涉及镜头、感光元件等，可说是息息相关。因此上梁不正，下梁自然也是歪的。

而在技术含量不高、功能实现较简单的MP3/MP4播放器领域，“多功能DV”的确有一定表现空间，特别是在和数码相机的对比中，明显占据优势。我们认为，尽管技术上并没有任何难题，但是MP3/MP4播放功能是否能普及到数码相机领域现在还很难说，毕竟市场定位才是最关键的因素。通过实际测试来看，在有限成本下，如果一款产品集成太多功能，往往会导致实际性能和效果降低，并不见得是什么好事。

因此，无论是从功能品质，还是从价格因素，我们都不支持消费者选购“多功能DV”这类产品，那么一款低端数码相机加一款低端MP4播放器呢？很多时候，低端数码相机的表现并不比中高端产品差太多，更多的是功能的简化和成本的紧缩（外观、材质、做工……），不过这样的简化或多或少要影响到用户的使用。例如变焦和微距，这些功能几乎成为现在数码相机的标配，它们的欠缺给用户带来的不便是比较明显的。究竟是该选择性价比还是完整的功能/性能，的确是不大不小的问题。在这一组合里我们还可以看到MP4播放器的身影，当然，档次不会很高，9XX～11XX元是我们能够选择的对象。当我们完成评测后发现这一组合不得不面对另一个尴尬——是做鸡头，还是做凤尾？

低端MP4播放器功能并不少，但真正算得上成熟的，大概只有MP3播放功能，就算MP4，也不是特别完整的支持，往往需要转换为低分辨率的ASF文件。实际上很多MP3播放器也能完成这一工作，因为它对芯片的解码性能要求不高，可以说这是此类产品价格低廉的主要原因。最后，让我们算笔帐，12XX元+9XX元，实际上是略超出预算的。

需要注意的是，无论消费者选择什么样的方案，都需要**另外一笔开支——购买存储卡**。无论是500万像素的视乐奇摄手星MX500还是其他数码相机和MP4播放器，如果要做到物尽其用，大容量的存储卡是必须购买的。即使只使用摄影、摄像或者MP3/MP4播放中的一个功能，256MB以上容量的存储卡才能满足需要。根据目前的市场情况，加上至少300元的存储卡开销，消费者的整体拥有成本已经接近2600～2700元，可以说实际上已经远远超出了预算。而如果在预算内兼顾存储需求，恐怕目前没有任何产品能够在提供足够多的功能和满意的性能的同时，满足预算要求。

所谓有得必有失，有失亦必有所得，如果放弃MP3/MP4播放功能，我们手里的2000块钱就显得游刃有余了。选择一款中端数码相机在画质和功能上基本能够满足普通家庭的需要，这一点在测试样张中就已得到明显体现，而且富余的钱可以选购更多的周边附件如大容量存储卡、三角架、UV镜……出行游玩时就拥有更完整的装备了。

综上所述，**一款2000元内的中低端数码相机是我们最推荐的选择**，如果预算在2500元左右，可以再选择一款700元左右的低端MP4播放器，这个组合的实际性能和使用效果要远远超过目前所谓全能型综合类的产品。即便全能型产品性能达到要求，以当前的电池技术根本无法同时满足多种功能的应用，另外全能型产品对存储空间的要求也会成倍增长。消费者不如干脆增加预算，选择更满意的产品。最后，**我们希望今后有关部门能够严格规范厂商的宣传内容和方式，最大程度地减少厂家对消费者的误导，避免消费者的损失。**

■晶合实验室 别理我

春季里的花蝴蝶
——明基X600数码相机



- 超薄机身小巧可爱
- 功能设计人性化
- 微距能力弱
- 明基X600是一款讨人喜爱的卡片机，人性化设计做得比较到位。

有效像素：600万
CCD尺寸：1/2.5英寸
最高分辨率：2816×2112
变　焦：3×光学
最大光圈：2.8/5.2
焦　距：6.2～18.6mm
最近对焦距离：15cm
ISO：自动/64/100/200/400
液晶屏：2.5英寸23万像素
存　储：SD卡
录　像：640×480@30fps
电　池：710mAh锂电
体　积：86mm×53.5mm×19mm
重　量：102.5g（实测，不含电池）
附　件：说明书/保修卡/软件光盘/相关连线/充电器
价　格：2780元
咨询电话：010-82698358

对于数码相机而言，镜头，CCD以及影像处理器是其成像优秀与否的关键。韩系、台系厂商由于在光学设计上不如日系大厂，往往采用“拿来主义”。明基这款X600采用了来自宾得的镜头，为提升其整体素质贡献颇多。

X600是典型的卡片机，从液晶屏处测量其厚度为19mm，适合随身携带。X600的机身覆盖着坚固的金属材料，但质量仅有102.5g（实测），无论是视觉还是手感，和同类产品相比的确相当好。相机按键不多，外观简约，2.5英寸液晶屏覆盖了背部大部分空间。测试中，这款像素为23万的大尺寸液晶屏表现优异，准确的色彩还原给我们留下深刻印象。


色彩还原能力优秀

X600操控简单，按键设置在背部右侧，右下方的绿色按键设计颇为新颖，不仅可以定义为影片拍摄键或初始化记录模式键，也可以定义为Fn键——方向键自定义模式，赋予方向键对分辨率、白平衡、画质、曝光补偿的调整功能。X600提供了11类情景模式（录音、短片等不包括在内），其中“宠物”和“文字”两类还各自具有不同特点的4种下级模式，大大增强了使用的灵活性。

明基的产品一直比较强调易用性，在X600身上这一点也体现得比较明显。用户可以在相机上进行裁减、画面旋转、添加色彩滤镜等操作，相机的像框添加功能提供了3种像框，不过加框拍摄时像素被固定在300万，不能自行更改。X600支持640×480@30fps（AVI，Xvid格式）短片拍摄。

X600采用宾得SMC镜头，结构为6片5组，其中一片采用非球面镜用以矫正像差，我们特意拍摄了点光源样张，可以看到SMC镀膜对眩光的抑制是相当有效的。镜头的分辨率令人满意，广角端要略强于长焦端，纵轴的反差要略大于横轴。或许是为了提高反差，X600的成像有一定锐化痕迹。相机广角畸变控制得不错，但暗角较为明显。手动白平衡功能能够真实地还原出物体原本的色彩。同时相机内置了23MB内存，还具备电子防抖功能，一定程度上方便了用户使用。X600的微距拍摄能力不佳，对焦速度也不是很理想，希望厂商今后能够对这两点特别予以重视。



宾得SMC镜头



背部

■晶合实验室 壹分

口袋中的画廊——富士 FinePix Z2数码相机



- 造型典雅，工艺精致
- 整体响应速度快
- 没有三脚架接口
- 一款出色的口袋相机，同时具备不错的性能

有效像素：	510万
CCD尺寸：	1/2.5英寸Super CCD HR
最高分辨率：	2592×1944
变　焦：	3×光学
最大光圈：	3.5/4.2
焦　距：	6.1～18.3mm
最近对焦距离：	60cm
ISO：	自动/ISO 64/100/200/400/800/1600
液晶屏：	2.5英寸23万像素
存　储：	xD卡
录　像：	640×480@30fps
电　池：	750mAh锂电
体　积：	90mm×55mm×18.6mm
重　量：	150g（实测，不含电池）
附　件：	说明书/保修卡/软件光盘/AV线/充电器/专用底座/256MB xD卡/手带
价　格：	3399元
咨询电话：	800-820-6300

FinePix Z2是富士公司继Z1之后推出的全新超薄型数码相机，延续了510万像素第五代SuperCCD HR，配备新改良的富士龙镜头和Real Photo处理器。相机机身采用全金属材质，正面板及滑盖部分采用整片超薄铝镁金属片压铸而成，辅以一层类似烤瓷效果的白色喷漆，增添一丝厚重感。推开滑盖即可开机，开机相当迅速。推开滑盖后可以看到Z2采用了和Z1相同的3×光学变焦的内变焦镜头，焦距为6.1～18.3mm，受内变焦镜头的限制，光圈相对较小，为F3.5～4.2。闪光灯被安置在镜头左侧，为此滑盖上专门设置了一个透明窗口。



富士龙镜头提供了满意的解析力


全金属机身，给人可靠的感觉

机身背面大部分都被拥有23万像素、2.5英寸可视面积的液晶显示屏所占据。高像素的大屏幕带来的好处是不言而喻的，在浏览照片时能够为我们提供相当出色的效果。配合专用的相机底座，甚至可以放在桌面充当电子相册。屏幕的表面覆盖一层坚硬的保护玻璃，实际测试中确实可以抵抗常见的摩擦和刮蹭，用户可以放心地将相机装在背包或者口袋里。屏幕右侧从上至下依次是变焦控制按键，位于中间的浏览和"F"键，以及最下面的多功能控制键等。Z2的按键手感尚可，但是较小的面积和紧凑的排放，会令手指较粗的用户无所适从。


放在底座上的Z2可以充当一个电子相册

相机的底部是电池仓和xD卡插槽。或许是因为富士对第五代SuperCCD HR高达ISO 1600的感光度充满信心的缘故，Z2没有提供三脚架接口。但是拍摄夜景时还是只能依靠用户施展"铁手功"来保持相机的稳定。实际测试中Z2的表现相当不错，对焦迅速，快门时滞短，而且色彩鲜艳自然。值得一提的是其"自然光"拍摄模式，该模式可根据拍摄环境光线，自动提升相机感光度以保证用户获得足够高的安全快门，避免因抖动造成的画面模糊。同时Z2支持30fps@640×480的视频拍摄功能，但是在拍摄时不能进行变焦操作。


Z2的自动色温表现不错

■晶合实验室 壹分

给你一台随身PC
——明基 P50智能手机



外观设计出色，键盘使用方便
Windows Mobile 2003系统功能丰富
手写识别率有待提高
功能强大的智能手机

网络支持： GSM/GPRS 850/900/1800/1900MHz
操作系统： Microsoft Windows Mobile 2003 Pocket PC Phone Edition Second Edition
处 理 器： Intel PXA272（主频416MHz）
存　　储： 128MB内存（64MB Flash ROM和64MB Mobile SDRAM）/SD/MMC
屏　　幕： 320×240像素2.83英寸触摸式TFT液晶屏
电　　池： 1180mAh锂电池
铃　　声： 64和弦（支持MP3）
摄 像 头： 130万像素
音乐格式： MP3/WAV/WMA/AMR/MIDI
影像格式： MPEG-4/3GP/H.263/WMV等
数据传输： GPRS/Bluetooth/IrDA/USB/SDIO
最长通话时间： 4小时
最长待机时间： 120小时
尺　　寸： 122mm×60mm×20mm
重　　量： 180g（实测，含电池）

附　　件： 锂电池/旅行用充电器/屏幕触控笔/USB资料同步传输线/耳机(免持听筒)/皮套/屏幕拭镜布/屏幕保护贴/服务保证卡/使用手册/快速入门指南/BenQ附赠软件光盘
参考价格： 6600元
联系方式： 400-888-5656

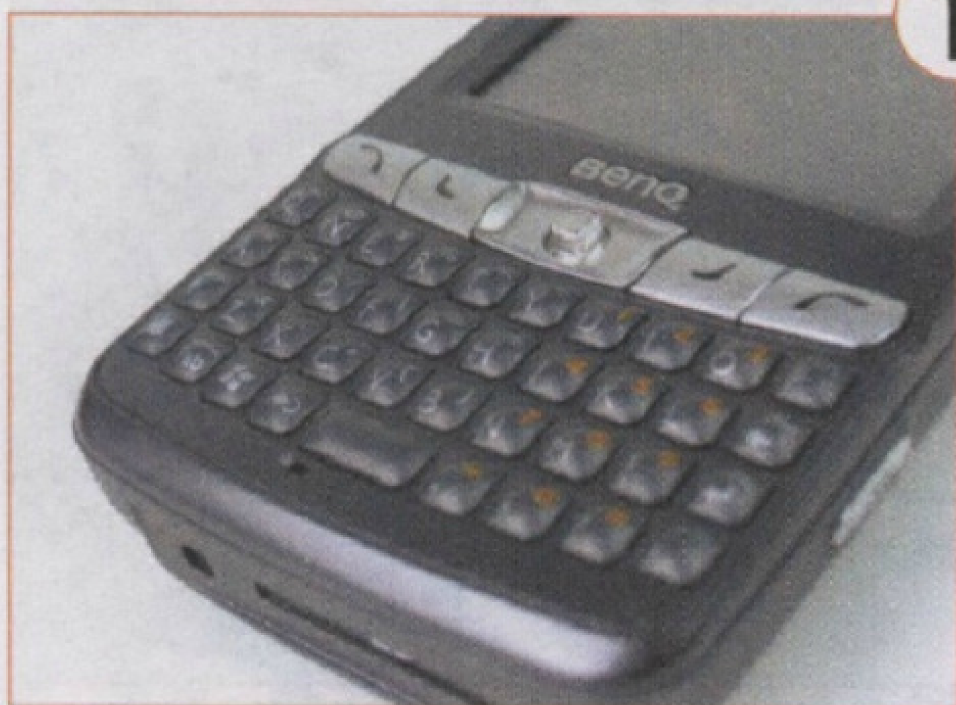
说起P50，其实并不陌生，自从2005年初德国iF大奖颁布时便已榜上有名，受到当时智能手机玩家的普遍关注。凭借Windows Mobile 2003操作系统，GSM/GPRS 850/900/1800/1900MHz四频支持，64和弦铃声，MP3/MP4播放，强大的影像拍摄，以及对GPRS、Bluetooth、IrDA、USB、SDIO的支持和其他丰富的功能，甚至一度被冠以“完美手机”的称号。但是却迟迟不见正式产品面世，发售日期也一推再推，直到2006年新年伊始P50终于出现在世人面前，我们也同时收到了评测用的样机。

就智能手机而言，P50属于PPC类，它采用微软公司的Windows Mobile 2003操作系统，内置Outlook、Excel、Word等应用程序，使用感受更像是一台微型化的PC。Windows家族平台可以让用户在与PC交换数据等应用方面更加便捷，同时第三方程序和游戏、多媒体应用的资源也更为丰富。

硬件配置方面P50采用主频高达416MHz的Intel PXA 272，实际使用中机器的响应速度和软件操作感受也令人满意。内建64MB Flash ROM以及64MB Mobile SDRAM，虽然用户可支配的空间不是很大，但是可通过SD/MMC卡扩展存储来满足需求。目前SD卡价格一再下滑，用户不用支出太多的成本即可拥有更大的存储空间。

外观方面，P50的无天线造型简约流畅，银黑搭配的色调沉稳雅致，是典型的商务风格。最引人注目的是其夸张的2.83英寸触摸式TFT液晶屏幕，这个尺寸甚至超过了许多以大屏幕为卖点的数码相机。大尺寸的屏幕可以显示更多的内容，320×240的分辨率在应用中能提供令人满意的效果，通过内置的Windows Media Player播放视频时效果甚至超过不少千元价位上的MP4播放器。

P50提供了一个包括所有英文字母和数字在内的39键键盘，键位布局与PC键盘类似。但是限于手机的尺寸，按键尺寸较小，且间距不大。不过在实际使用中，我们发现由于按键手感略硬，反而不需要为误触担心，习惯之后可以大大提高短信编写等操作的效率。不过要利用键



39键键盘可以大幅提升文字输入速度



130万像素摄像头

盘进行拼音输入必须提前安装“梅花输入法”之类的拼音输入法才行。P50的手写输入支持全屏和3格两种方式，它采用Windows Mobile 2003提供的手写识别，3格方式相对全屏方式识别率要高一些，虽然手写区域较小难免有局促的感觉，但是我们还是推荐用户使用这种方式，毕竟高识别率更让人舒心。



测试样机的电池核心来自索尼

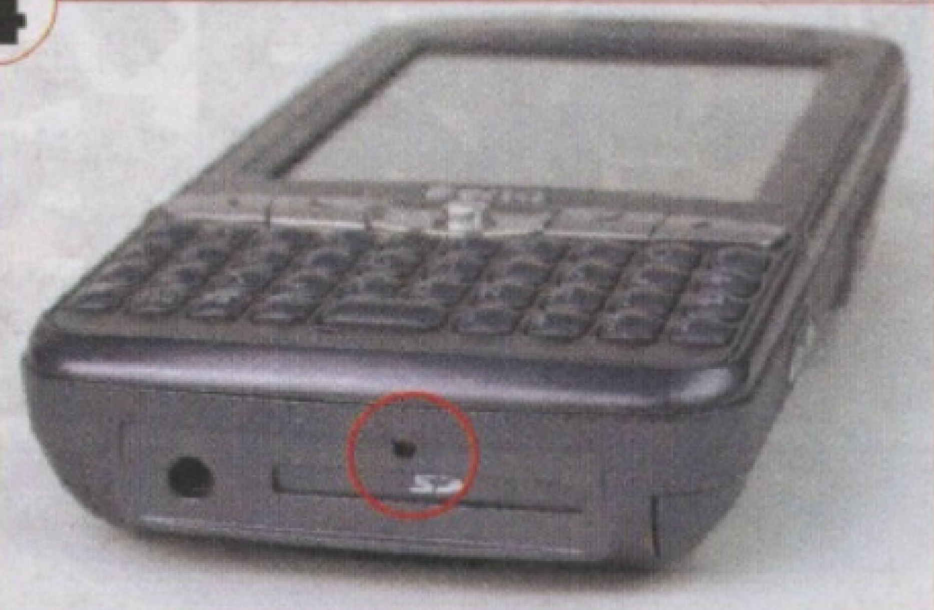
手机的背面相当简洁，安置有一个130万像素的摄像头，扬声器安置在摄像头的下方。P50支持亮度、对比度、白平衡以及特殊效果调节，可设定4连拍及9连拍，内建图片编辑软件，可剪裁图片、加入文字、趣味花边相框及变形特效，图片可顺时针、逆时针90度旋转，并可将照片设定为桌布。动态摄影可拍摄分辨率为320×240或176×144的无限时录像(根据存储卡容量)，并可加入特殊效果及情景模式(自动、夜间、黄昏、日光、阴天、发光)，功能方面可谓十分丰富。但是摄像头在测试中感光度明显不足，画面偏暗，令人遗憾。在我们测试过的明基手机中这一现象都不同程度地存在，希望厂家能够在今后作出令人满意的改进。扬声器的表现不尽如人意，在播放视频时音量充沛，但是在播放MP3以及手机铃声时显得较小。

P50在最佳效能模式下运行时可以提供大约2天的待机时间或超过2个小时的通话时间，省电模式下可以提供近4小时的通话时间或120小时左右的待机时间。P50能够将用户的约会及任务计划安排得井井有条，移动通讯和网络通信兼顾，甚至可以通过行动遥控功能控制用户身边支持遥控的家用电器，总体而言是一个相当强大的个人助手，适合高端用户和智能手机玩家。学习和工作事务较多的大学生和研究生也可以考虑购买。

3


电池锁闭开关，开启后手机进入关机状态

4


软重启插孔，与Power键同时使用时为硬重启

长坂坡

开发厂商： 岩浆数码

适用机型： Motorola E398/V600；索爱 K700c；Nokia S40/S60等

收费价格： 6元/次

下载途径： 送“长坂坡”到号码32106557（上海地区用户发送“长坂坡”到05811666）

本游戏借用的是长坂坡的典故，属于棋类游戏。游戏规则类似跳棋，玩家可在赵云和曹兵两方中作出选择，或扮演赵云单枪匹马逃出曹营，或扮演曹兵将赵云擒下。游戏规定曹兵先走，然后两方交替移动，每方每回合可移动一子。曹兵每次可横或竖移动一格，不能吃子；赵云平时可移动一格，当邻格有曹兵且曹兵后一格为空时，可跳过将之吃掉，如后面还有相同情况时可连跳（可横竖斜走）。最终如果曹兵将赵云挤死不能移动即为曹兵胜利，而如果曹兵剩余数目不足7个，则是赵云获胜。



红男爵

开发厂商： Handygames（德国）

适用机型： Motorola V300/303/500/501/600；索爱 K700c/750c/758c/W550c等

收费价格： 6元/次

下载途径： 发ACES到95887117



游戏取材自第一次世界大战中德国著名飞行员曼弗雷德·冯·里奇特霍芬的故事，这个骁勇的斗士在整个战争中总共击落了80架协约国飞机，令敌人胆寒。游戏采用了少见的3D顶视角，有助于玩家掌握局势。游戏画面风格较朴素，但是游戏元素较多，可玩性很好，加上10个不同的任务种类，相当令人投入。



本刊2004年02期《学进程，杀木马！》一文中曾经详细介绍了手动查杀木马的方法。然而时代在发展，技术在进步，新种木马层出不穷。这些木马采用新的技术，在隐蔽性、顽固性上都有了巨大进步，采取以前的办法难以收效。不过魔高一尺，道高一丈，想想办法总是可以解决的。

网络尽头的眼睛
清除电脑中的木马

■北京 寒

木马自从“特洛伊战争”起就广为人知，不过现在的木马是指隐藏在电脑中以盗取用户资料的自启动程序。而且与病毒不同，木马一般不具有破坏性，越隐秘越好，而病毒总是会在系统中出现各种状况以证明其存在。不过现在病毒与木马逐渐结合在一起难以区分，但主要特点还是盗取用户资料以获得各种利益，用户越是依赖网络，损失就越大。特别是在网游大面积开花的时代，盗取游戏账号使得众多网游玩家如履薄冰。

一、从简单的开始——“古董”型木马

1.“古董”型木马

现在有一些木马还是古老的型号或使用比较老的技术，这种情况通过Windows自带的任务管理器就可发现可疑的进程名，终止进程然后删除文件就可将木马清除。这类木马除了算是木马外没有什么其他技术特征，笔者为了区别于其他类型，姑且称之为“古董”型。不过那种识别进程的木马已经很少了，更有难度的是带有欺骗性质名字的木马，例如“svchost.exe”是系统服务进程，允许多个存在且其数量与系统状态有关，有些木马将名字设为“svchsot.exe”，一般用户粗看起来很难辨别。

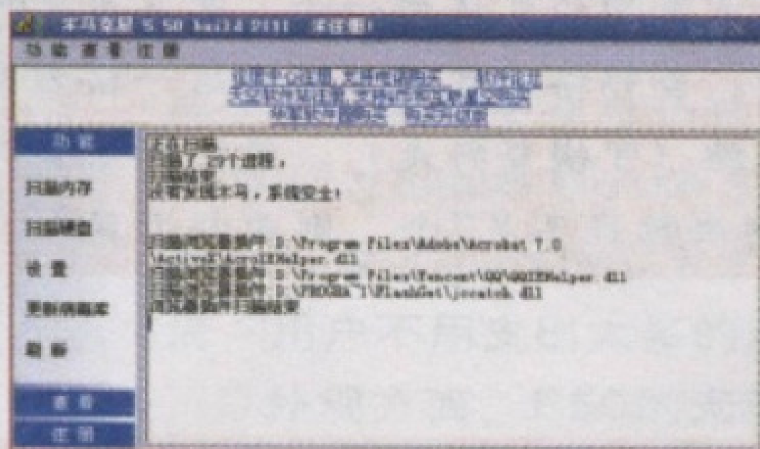
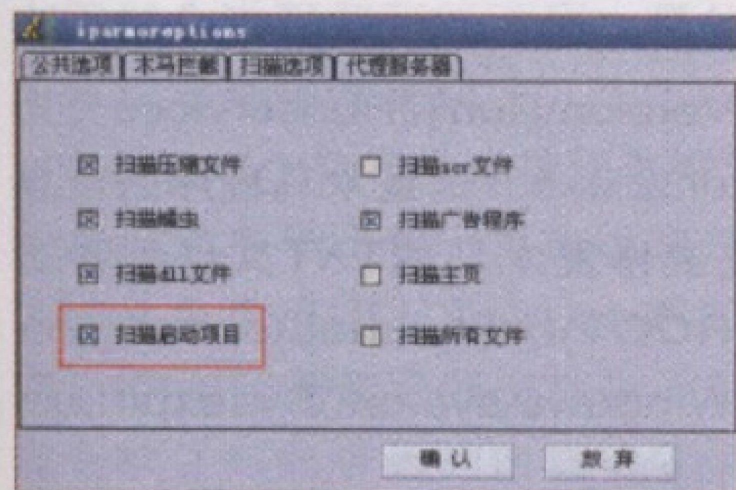


图1：木马克星启动后自动扫描

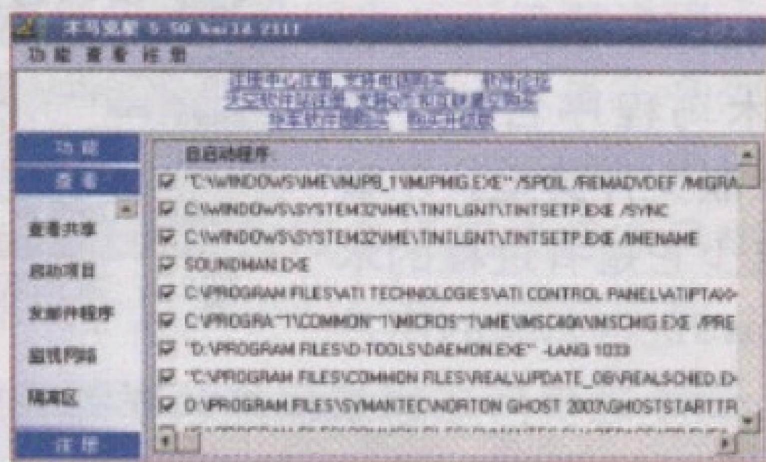
这种简单的肉眼欺骗虽然可能迷惑用户，但在工具软件面前就显得毫无用处。一般的杀毒软件可清除常见的木马（其病毒命名中有Trojan字样的一般都是），而比较好的木马清除工具当然是木马克星（Iparmor，图

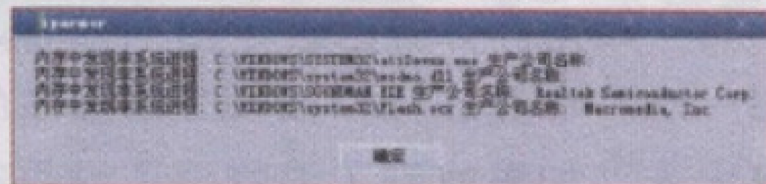
1，下载：http://nj.onlinedown.net/soft/2985.htm）。由于木马的开发速度确实不慢，现在木马克星也加快了更新速度，至少每月一次。

2.木马克星的使用

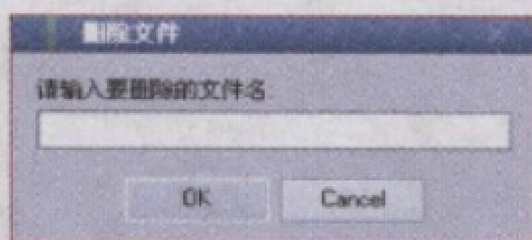

图2：扫描启动项目，不用解释吧？

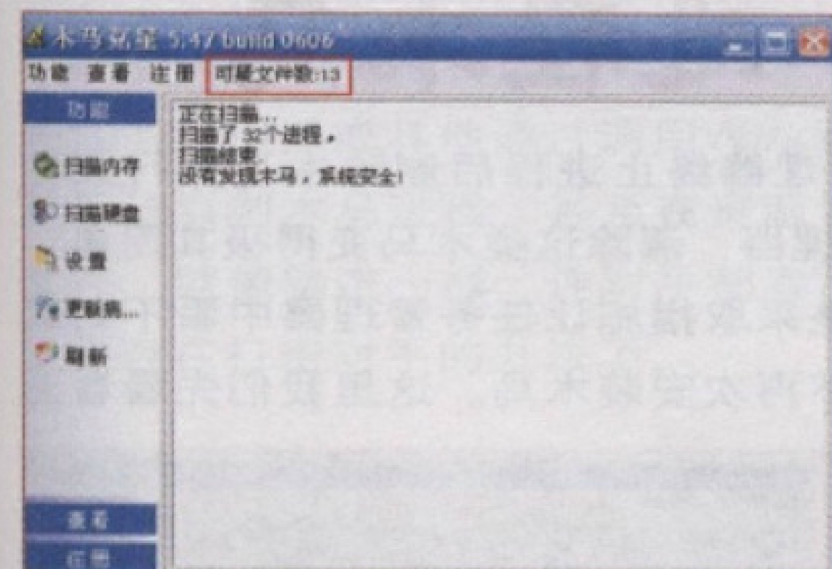
如果怀疑电脑中有木马，首先可以打开木马克星。软件打开时会自动扫描内存中的进程及其启用的DLL文件，还有自动执行项目（首先勾选“功能”→“设置”→“扫描选项”中的“扫描启动项目”，图2），应该说比较全面了。一般用户难以找到的注册表中的自启动键值用软件来查看就很容易，只要选择“查看”→“启动项目”即可（图3），一般来讲系统必须的进程和服务这里是看不到的，所以发现可疑项目可以直接删除。此外，木马克星还有一个功能，点击“查看”→“系统进程”会弹出对话框列出当前存在的非系统进程（图4），这样可以方便用户缩小搜索范围，而且那些靠伪装系统进程的木马就暴露无遗了。木马克星新增了IE插件的清除功能，但似乎并不好用，每隔一段时间都会再次让用户选择是否清除。

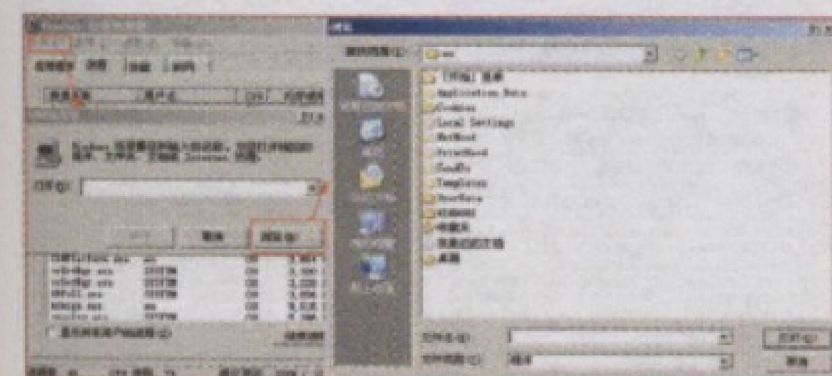

图3：查看自启动项目


图4：这个提示能很好的缩小用户检查范围

如果发现了可疑进程无法在任务管理器中终止，而软件并不提示，可使用软件菜单“功能”→“删除正在执行的文件”（图5），这对于某些进程有效，但并不是全部。如果成功，一般的“古董”型木马就已经删除了。不过删除进程的办法对后面要介绍的DLL木马没效果。如果木马克星提示可疑文件（图6），一般是DLL文件，点击该文件会自动连接到搜索引擎以该文件名为关键词进行搜索，在网上搜索的结果确定是木马的话，可先终止DLL所挂接的进程，然后删除。这里提一句，Explorer.exe是可以终止的，只是这时将没有任务栏、桌面等，但任务管理器还在，可用任务管理器的“文件”→“新建任务”命令打开文件浏览窗口（图7），在浏览窗口中将木马文件删除。


图5：输入正在运行的进程名

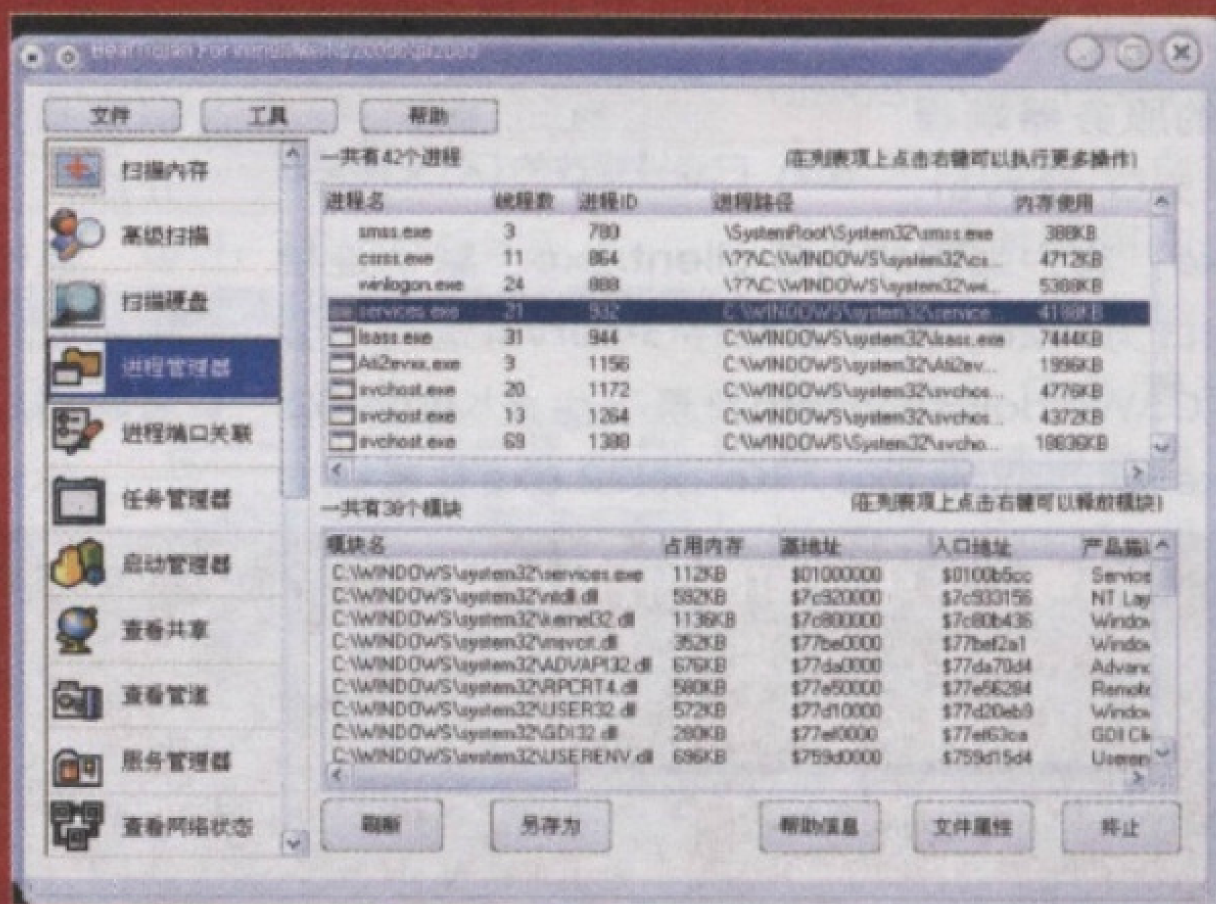

图6：用户可以自行研究可疑文件


图7：没有Explorer.exe同样可以删除文件

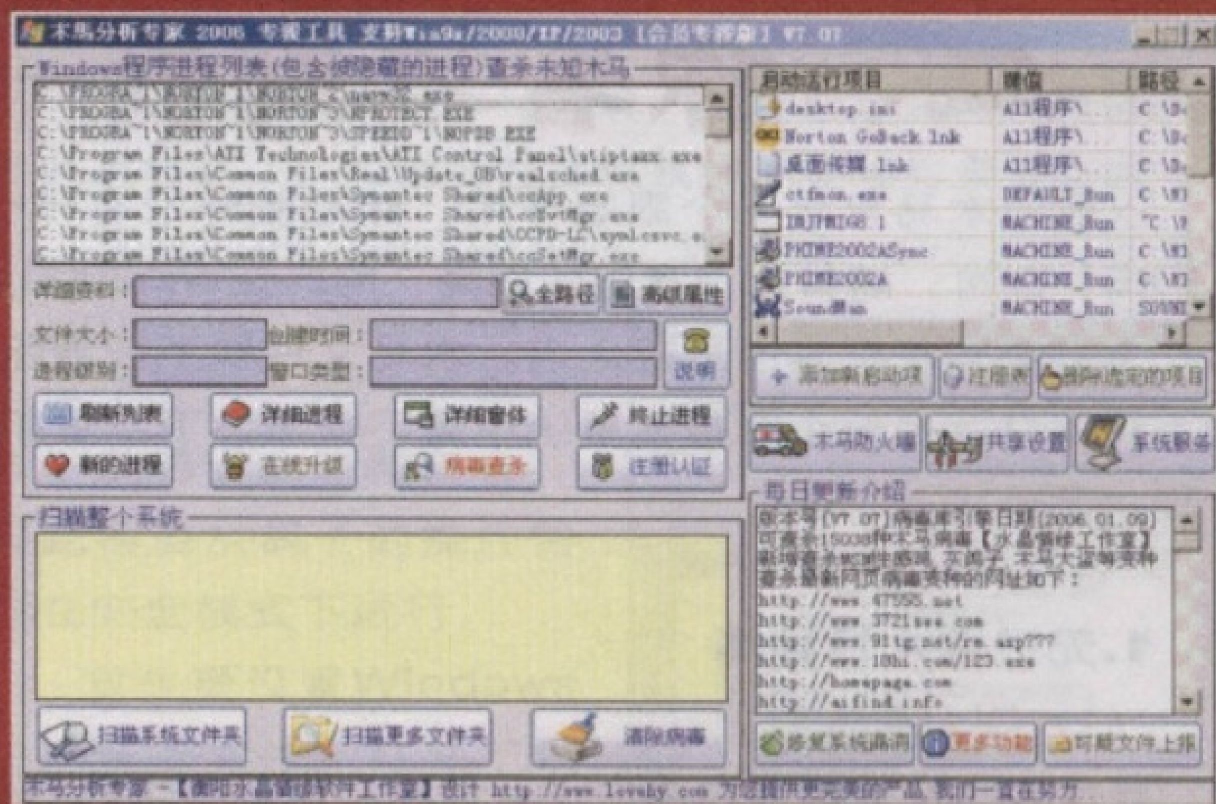
启动组的项目通过木马克星的“查看”→“启动项目”打开，如果发现启动项目中有可疑文件，最好先看看目前进程里是否存在，如果存在可终止后删除，如果不存在则有可能是将DLL木马注入系统进程的元凶，当然更不能放过，并建议删除之后重启一次。有的木马会制造多个进程，使得进程间互相监视和保护，用户难以删除，这时可考虑进入另外的操作系统将文件删除。当然，如果拿不准，可上网搜索一下关键词或在各种论坛询问。

其他查杀木马的软件

除了木马克星外，还有不少专门查杀木马的软件，而且有专门针对特定木马的工具（不一定好用）。下面列出一些软件：


木马清除大师

木马清除大师：http://nj.onlinedown.net/soft/25184.htm


木马分析专家

木马分析专家：http://www.skycn.com/soft/13068.html

3.例子——冰河

"冰河"（当然不是大软编辑部的记者冰河）是一款有着悠久历史的木马。虽然这款软件作者的目的是用来进行远程计算机控制（图8），但在以前对某些居心叵测的人来讲是非常好用的木马软件（实际上多数木马都是正规的远程控制软件）。冰河V8.4的服务器端程序为G-server.exe，客户端程序为G-client.exe，默认连接端口为7626。服务器程序G-server运行后会在C:\Windows\system目录下生成Kernel32.exe和sysexplr.exe。Kernel32.exe在系统启动时自动加载执行，不过对于有经验的用户或安全软件来说清除并不难，用户如果识别该进程为木马，只要终止进程就可删除文件。不过由于sysexplr.exe和TXT文件关联（图9），只要打开TXT文件就会执行sysexplr.exe重新生成Kernel32.exe。

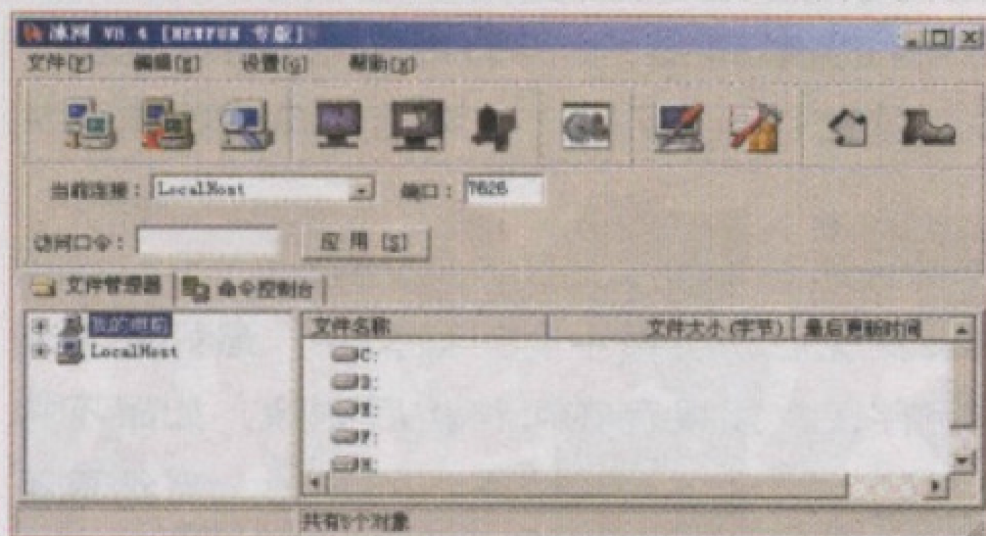


图8："冰河"的客户端

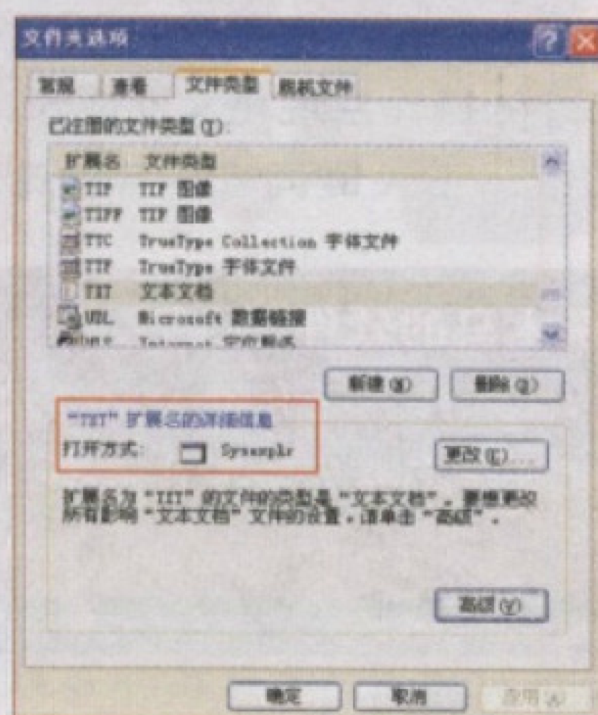


图9：已经被更改的TXT文件关联

要清除冰河，首先要删除C:\Windows\system下的Kernel32.exe和Sysexplr.exe文件。冰河会在注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和Runservices分支下注册键值C:\Windows\system\Kernel32.exe，这是木马程序的自启动键值，要毫不犹豫地删除。最后还要修复木马的TXT文件关联功能，在注册表的HKEY_CLASSES_ROOT\txtfile\shell\open\command下的默认值，由中木马后的C:\Windows\system\Sysexplr.exe %1改为C:\Windows\notepad.exe %1即可。

不过上面的文件名和文件关联类型是靠不住的，冰河本身提供了服务器端定制功能（图10，现在很多木马客户端都支持这种定制功能），使用者可以随意更改其木马程序名称、位置、端口和关联文件类型。不管如何更改，至少它是有进程的木马，对Windows进程熟悉的用户很容易识别。删除进程后还要查找其关联到的文件类型，这将在下文介绍。

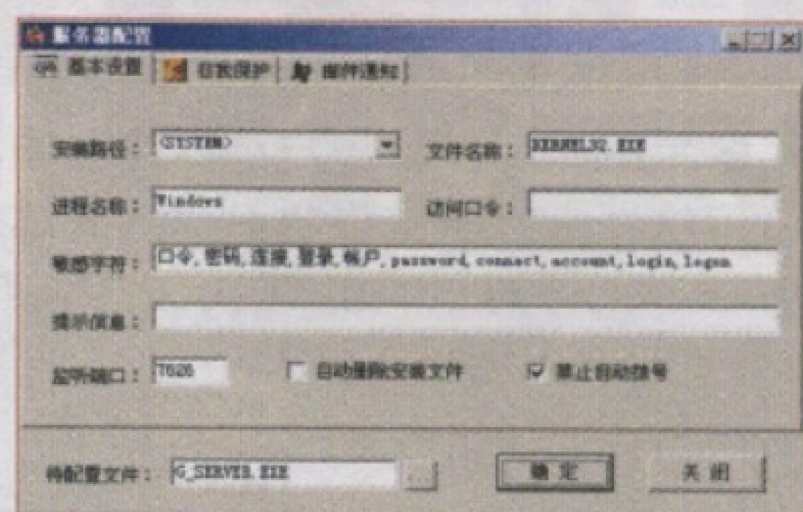


图10：冰河可以定制服务器端多种属性

顺带提一句，如果你怀疑已经中招，或者为了安全起见，都建议先用软件扫描一次，毕竟软件扫描是效率最高的方法。如果能找到并清除当然万事大吉；如果找到了清除不了或再次出现，至少可以肯定——你该动手了。

病毒、木马与流氓软件的区别

一般来说，病毒是利用了操作系统漏洞，会对计算机数据造成破坏或影响系统性能，而且具有传播性，为了能传播开去会用尽一切办法。而木马实际上是得到操作系统允许的程序，为了更好地隐藏以盗取更多用户数据，会尽量减少可观察到的效果，一般不会传播。流氓软件一般是广告软件，尽量让用户知道其名字，当然也会占用其资源，但一般不会对用户造成其他危害，而且不会传播。他们的共同点是"赖皮"，想尽一切办法存留在当前计算机上不被删除。不过当前形势下，病毒、木马和流氓软件开始结合在一起，病毒也可能盗取用户数据，这样的危害就更大了。

二、你看不到我——"无"进程木马

以前的木马只是一个眼睛作用，除欺骗外没有什么自保措施，通过进程管理器终止进程后删除木马执行文件（EXE）即可。随着用户意识的提高，同时在Win2000之后由于系统自带任务管理器，清除这类木马变得极其简单，因此木马必须找到其他生存之道。木马文件要不被删除，一般有两个办法。一是采取措施让任务管理器中看不到或删不掉木马；另一个就是在系统中留下备份，下次重新启动后或某些特定情况下再次安装木马。这里我们先看看无进程木马。

1.无进程木马种类

（1）DLL木马

要使木马在任务管理器中没有进程，最容易想到的是采用DLL文件（动态链接库文件）。实际上，DLL文件可看作不能直接执行的可执行文件，因为它除了不能直接打开外，EXE文件能做的它都能做。由于DLL需要其他EXE调用才能起作用，于是木马制作者看上了Explorer.exe、Svchost.exe和System.exe等系统进程，通过特殊的挂接技术使这些进程调用木马

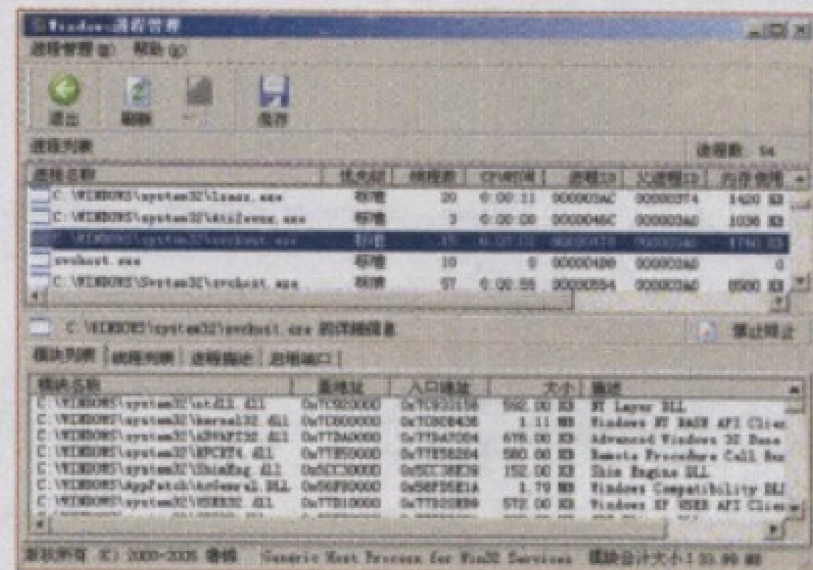


图11：一个进程可以调用很多DLL模块

DLL文件。这个DLL文件就是所谓的“钩子（Hook）”，木马也称为“DLL木马”，按其功能原理，也可称为“动态嵌入式木马”。由于木马选中的进程都是系统必须加载的，因此每次开机都能保证执行，不过也有专门针对网游的木马挂接在网游执行文件上。由于每个进程都可能调用大量的DLL文件（图11），用户查找起来相当麻烦。

不过这个钩子的挂接还是需要EXE文件才能执行的，因此这类木马还有个可执行文件会在开机时自启动，该文件只负责将DLL文件注入系统进程然后退出，这样在Windows任务管理器中就看不到木马进程了。但在一般安全软件都能查看的自启动项目，EXE文件仍然是很容易找到的，一般来说，删除该文件即可，剩下的DLL文件也孤掌难鸣。

（2）利用系统服务

除DLL木马外，使木马成为系统服务也可隐藏进程，因为Windows任务管理器和其他安全软件一般是不会列出服务进程的。一般木马伪装的服务与Windows自带服务不同的是，木马伪装的服务没有服务说明或行文风格不同等（图12），因此用户只要小心分析“控制面板”→“管理工具”→“服务”里的服务说明就行了，有经验的用户一般都能判断出哪些是系统和已安装的正常软件注册的服务。

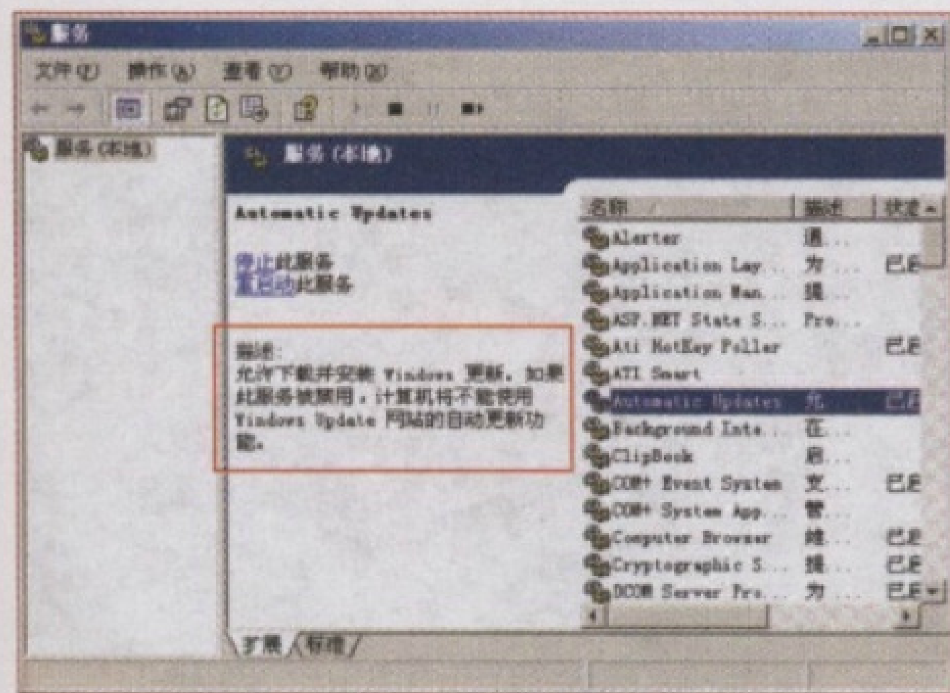


图12：Windows版本的服务说明

（3）直接隐藏进程

Windows任务管理器并不能列出所有存在的进程，至少不包括有些木马的进程。这些木马一般是通过截获Windows系统消息，删除其中与木马相关的信息，这样在任务管理器或其他通过调用Windows系统消息的程序就无法看到木马进程，甚至在资源管理器中看不到木马文件。就像拳击一样，连对手都看不到，除了乱打一气就不存在打击对手的办法了。

Windows系统消息

消息，就是指Windows发出的一个通知，告诉应用程序某个事情发生了或系统、磁盘和文件的当前状况等。消息在Windows系统中极其重要，一般的应用程序包括Windows任务管理器、资源管理器等系统自带工具得到的关于系统的资料都是通过消息得到的，如果木马能够拦截这个消息并加以修改，那么应用程序就会得到错误的资料。

2.例子1——灰鸽子

灰鸽子（Graypigeon，图13）是无进程木马的集大成者，一般灰鸽子有Server.exe、Server.dll和Server_Hook.dll（这些名字是不定的，可由使用者定制，但命名规律相同，图14）3个文件相互配合，组成灰鸽子服务端。Server.exe文件将自己注册成服务（图15），每次开机都能自动运行，同时一般软件的查看自启动功能并不能发现和阻止其运行。运行后将Server.dll和Server_Hook.dll注入系统进程并自动退出，这时候用户一般还没有启动完毕，也打不开任务管理器，自然难以发现可疑进程。Server.dll文件实现后门功能，与控制端客户端进行通信；Server_Hook.dll则通过拦截API调用来隐藏木马，使得Windows资源管理器和其他同类软件无法查看或搜索到木马文件。随着灰鸽子服务端文件的设置不同，Server_Hook.dll可能附在单个系统或所有进程中。

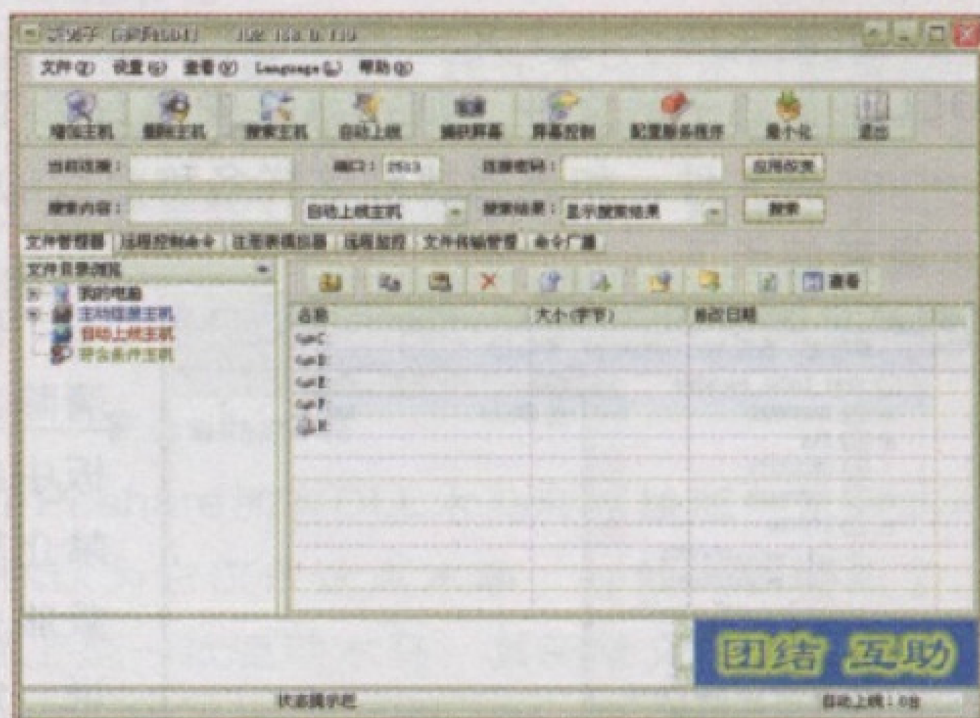


图13：“灰鸽子”客户端

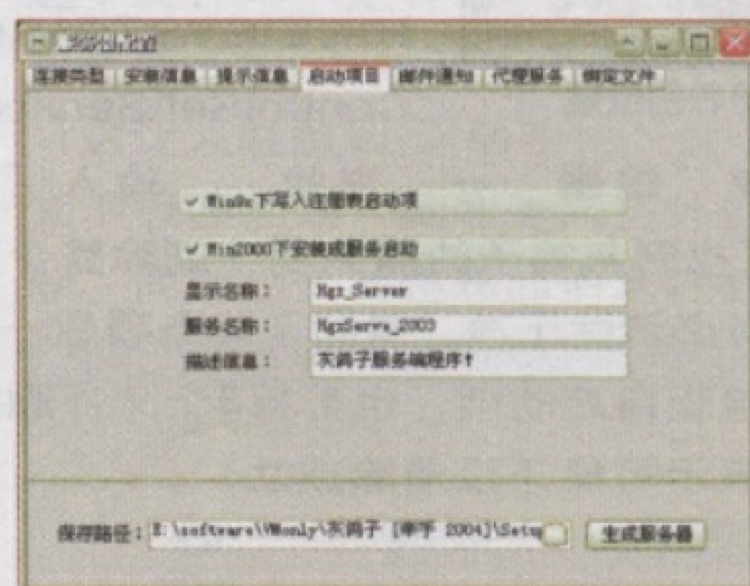


图14：可以定制服务名

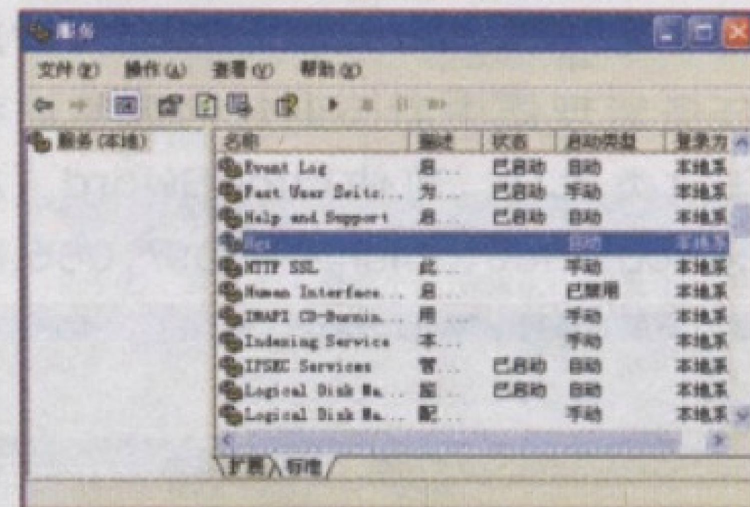


图15：灰鸽子已经成功注册为服务

不过对于灰鸽子木马来说，无论自定义的服务器端文件名是什么，一般都会在操作系统的安装目录下生成一个以“_hook.dll”结尾的文件。通过这一点，我们可通过“_hook.dll”关键字搜索到这个文件。由于正常模式下灰鸽子会隐藏自身，因此检测灰鸽子的操作需要在安全模式下进行。

首先要设置Windows显示所有文件。打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文

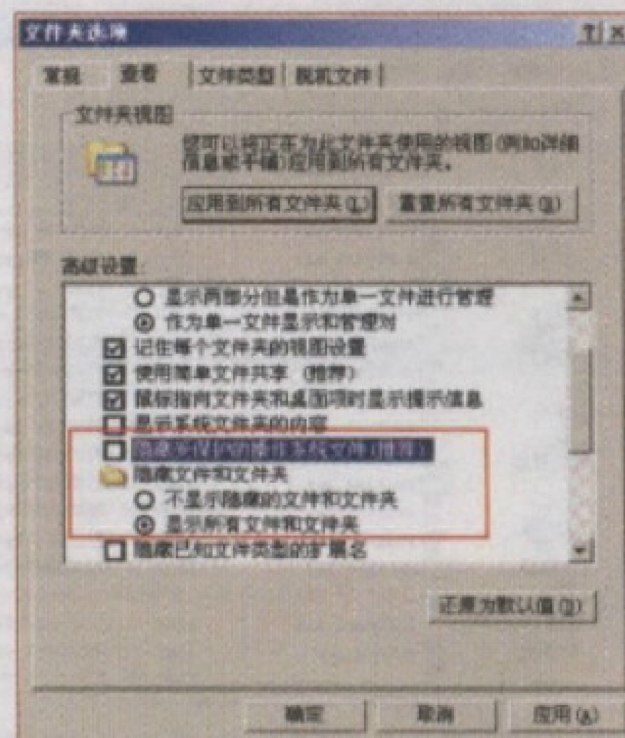
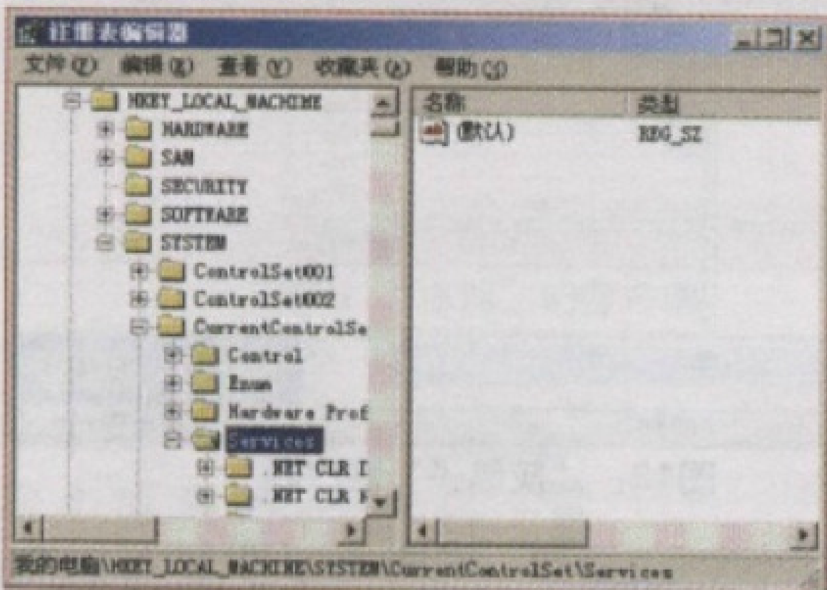


图16：显示隐藏文件的办法

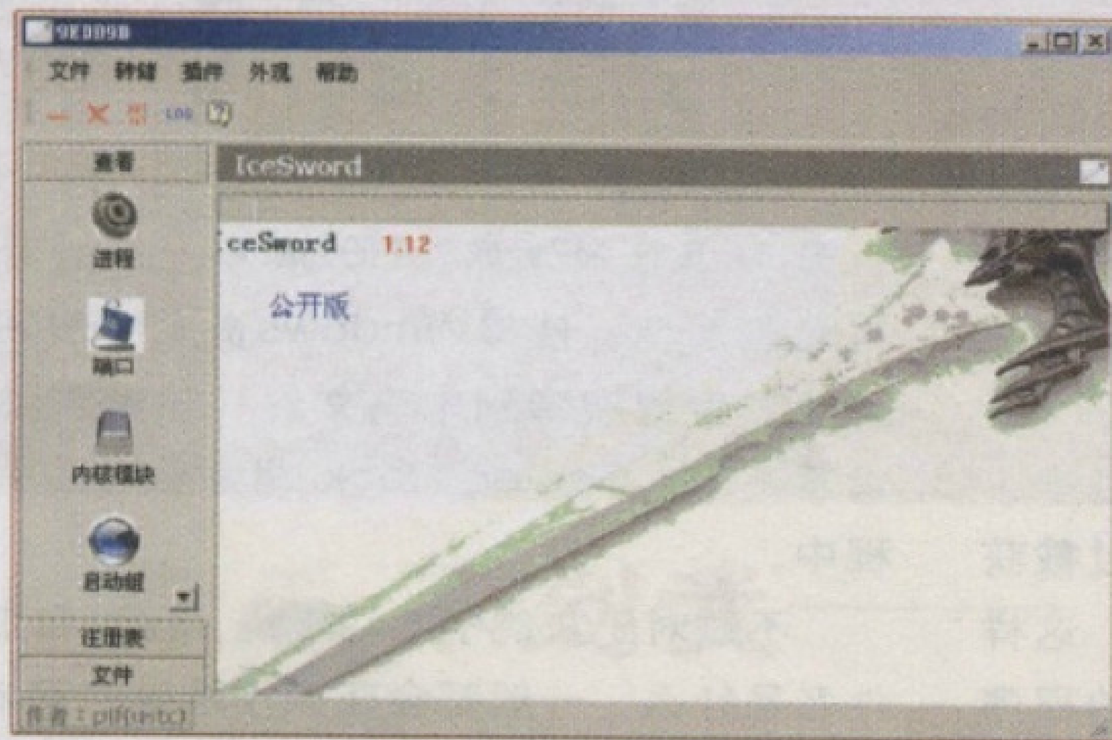
件”前的勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”（图16），然后点击“确定”。打开Windows的搜索功能，文件名称输入“_hook.dll”，搜索位置选择Windows的安装目录。如果在Windows目录下发现了一个名为server_hook.dll的文件，根据灰鸽子三个文件名称得对应关系——如果Server_hook.DLL是灰鸽子的文件，则在系统安装目录下还会有server.exe和server.dll文件。如果能找到这样名称对应的3个文件，几乎可以肯定是灰鸽子了。

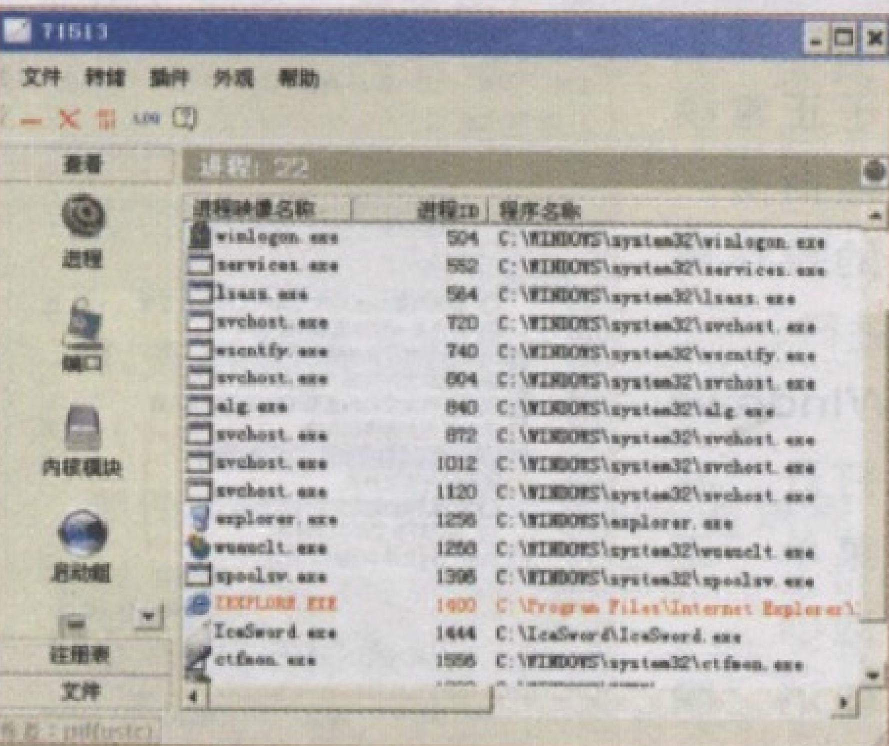

图17："服务"项在注册表的位置

要清除灰鸽子，首先要清除其注册的服务。控制面板中的"服务"项只提供了禁止服务的功能，但不能卸载服务，不管怎样先禁止再说。然后打开注册表编辑器进入HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services注册表项（图17）。点击菜单"编辑"→"查找"，输入"server.exe"，点击确定，就可找到灰鸽子的服务项，删除整个项。为免遗漏，按F3继续查找，务必清除干净。清除了服务项后一般来讲木马就已失效，不过还要检查自启动项，也可将3个文件删除确保万无一失（如果删不掉，表示可能还没清除成功）。

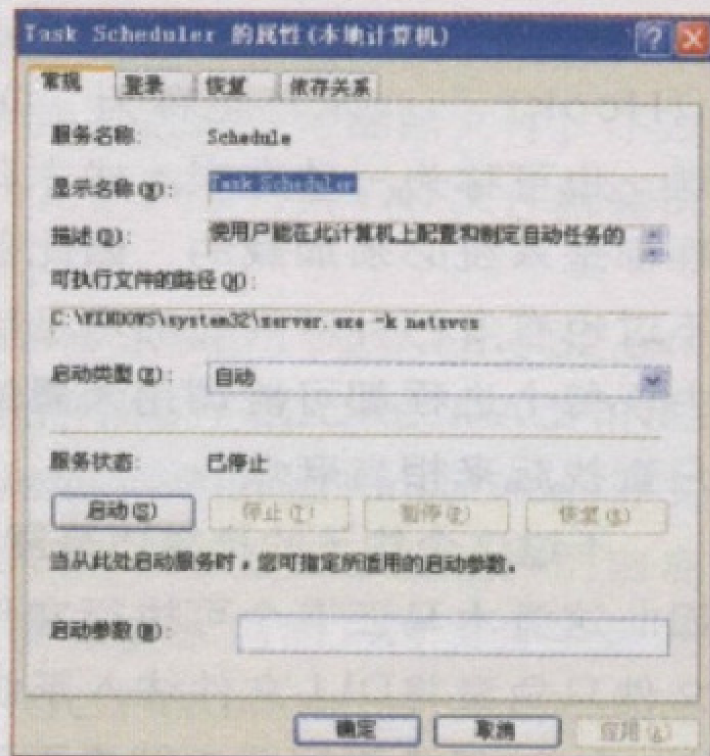
3.例子2——Pcshare

对于直接隐藏进程的木马，Pcshare20050605 VIP版是个例子。该木马种下以后，任务管理器中看不到任何异常进程，服务中也未见可疑服务。对于这类木马，可使用IceSword（冰刃，图18，下载：http://www.xfocus.net/tools/200509/1085.html）查找隐藏进程和隐藏文件，软件宣称还没有能逃得过冰刃天眼的木马。使用冰刃后，在软件"进程"一项可看到当前系统进程，特别注意其中红色的进程"Iexplorer.exe"（图19），红色表明其属于隐藏进程（或文件），在Windows任务管理其中是不可见的。不过这个Iexplorer.exe并不是木马，而是IE浏览器的执行文件。本来正大光明的程序为什么隐藏进程呢？说明肯定有文章。


图18：强大的反木马工具IceSword（冰刃）


图19：隐藏的IE进程，此地无银啊

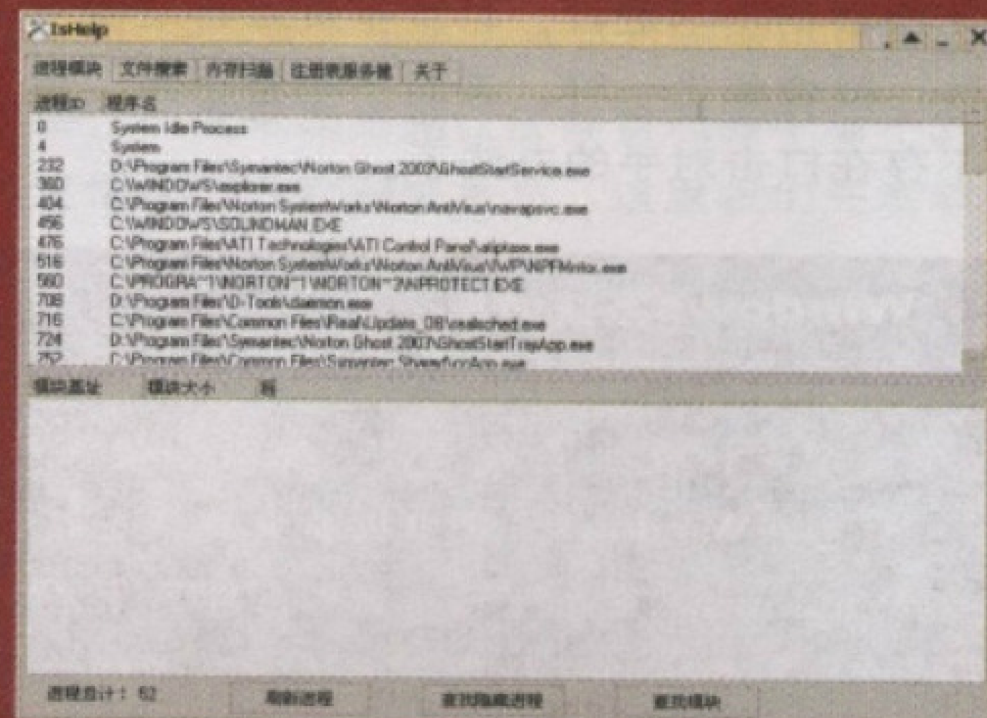
木马利用了IE的执行文件，这很容易让人联想到DLL木马。那么，DLL是怎么注入的呢？你会想到系统服务，不过似乎并没有发现特别的服务名称。但是注意一下Task Schedule服务，该服务在正常电脑上对应的是C:\WINDOWS\System32\svchost.exe，但是这里改成了C:\WINDOWS\System32\server.exe（图20）。想必问题就出在这里，已经可以断定木马修改了系统服务而不是添加，这样迷惑性更大了。不过，这还并不是全部，Pcshare还将在下文出现。


图20：被修改的Task Schedule服务

IceSword的使用方法

IceSword作为一款反木马的利器，本身属性也不凡。首先其主执行程序IceSword.exe启动后标题是随机数字和字母，无法通过终止进程关闭，可以阻止木马等非法关闭程序。其次软件采用的技术很特殊，不会受到消息拦截型木马的影响，所有的非法程序都难逃法眼。

IceSword可查看系统进程、内核DLL模块等，还可查看注册表和文件，包括被非法隐藏的注册表项和木马文件，这些通过主程序即可。另外有个Ishelp.exe，顾名思义是帮助用户更方便使用的文件，该文件必须有IceSword.exe支持。这个帮助文件可以查看进程调用DLL模块、搜索注册表、文件、内存等，主要是能更快速地找到木马。


IsHelp为方便使用而设定

三、我是流氓我怕谁——赖着不走的木马

1.分类

(1) 文件关联木马

要想让木马删不掉，最容易想到的是留一个加密后的木马备份（该备份虽然没有任何木马功能，但不容易被软件识别），每次系统重新启动时或特定情况下会有专门步骤检查有木马功能的文件是否存在，如果不存在就将备份解密再次植入系统。因此很多用户删掉了木马并重启后，发现木马又死缠烂打地回来了。这个备份的启用也是有讲究的，一般可通过文件关联或其他木马监视进程启动。

具体说来，通过文件关联启动就是更改文件的打开方式，这样就使提供木马备份的程序跟随设定的那种文件类型一起启动。前面的例子里，大名鼎鼎的木马冰河采用的也是与此相似的一招——关联TXT文件。对付这种隐藏方法，主要是经常检查注册表HKEY_CLASSES_ROOT\txtfile\shell\open\command或资源管理器菜单“工具”→“文件夹选项”→“文件打开方式”（图21），看文件的打开方式是否发生了可疑变化。如果是，建议通过手工设定改回来。虽然文件类型有点多，但还没有更好的办法。

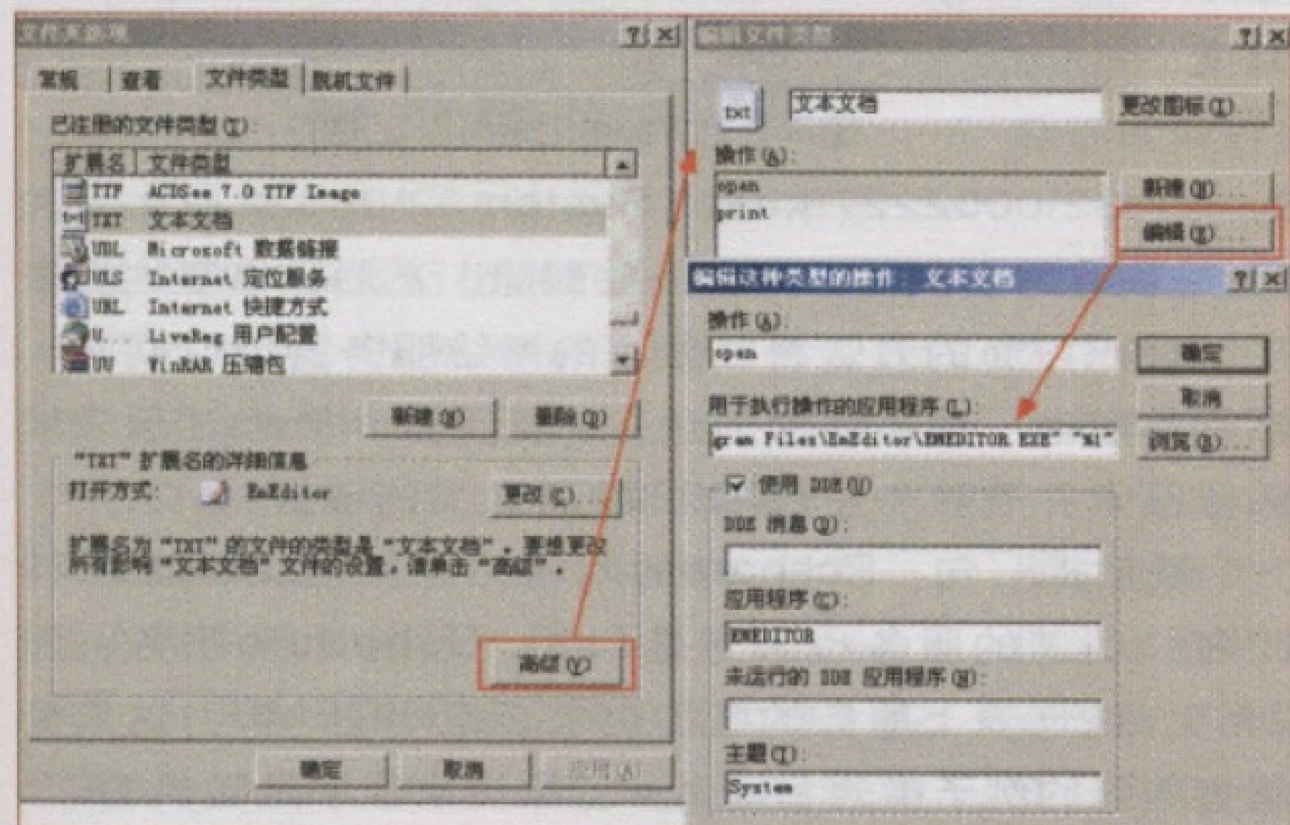


图21：资源管理器中查看文件关联程序

(2) 多线程木马

如果通过其他木马监视进程启动木马备份，就需要木马多开一个监视进程。一般这种木马会开启3个线程，其中一个为真正的木马进程，负责远程控制工作，另外两个为辅助线程，其中一个辅助线程称为监视线程，会定时检查木马程序和注册表中的键值是否存在，如果不存在则使用备份文件恢复木马，并向注册表添加自启动键值。另外一个辅助线程称为守护线程，与木马进程同步，一旦木马进程被停止就会重新启动该木马，并将自身数据赋给它，类似于木马的备份文件，这个进程如果是加过密的木马备份，一般不会被安全软件识别，这样就能保证木马程序一直运行。

(3) 驱动级木马

也许这才是本文的重头戏，现在木马技术日新月异，有的并不能以前面的方法解决。有些木马将文件植入系统驱动，该文件被系统认为是驱动文件，根本不允许终止运行或删除。

2.例子——Pcshare

前面讲了Pcshare拥有DLL木马和系统服务木马的特征，但如果你认为它仅仅这点本事，那就大错特错了。Pcshare实际上是一款驱动木马，其驱动文件藏得很深，木马会在System32下生成.dll和.d1l（D+数字1+字母l，这个文件不一定存在）两个文件，这也许还好说。不过它还会在System32\Drivers下植入一个.sys的系统文件（这让人联想到XX助手），这个系统文件即使在安全模式下也会启动，除非进入另外的系统，否则很难直接删除。同时由于其特殊的消息拦截隐藏功能，用Windows

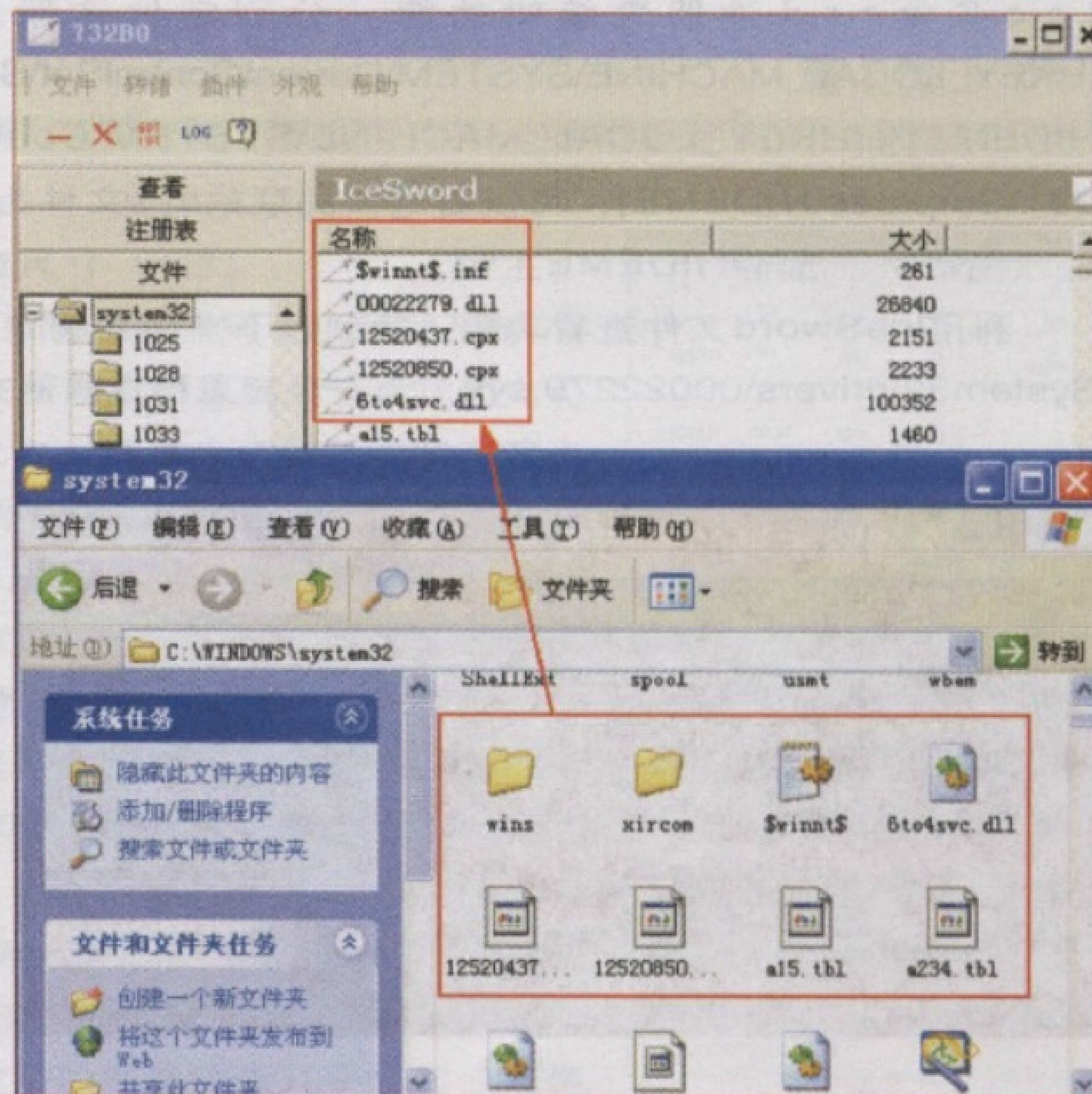


图22：IceSword能看到的隐藏00022279.dll

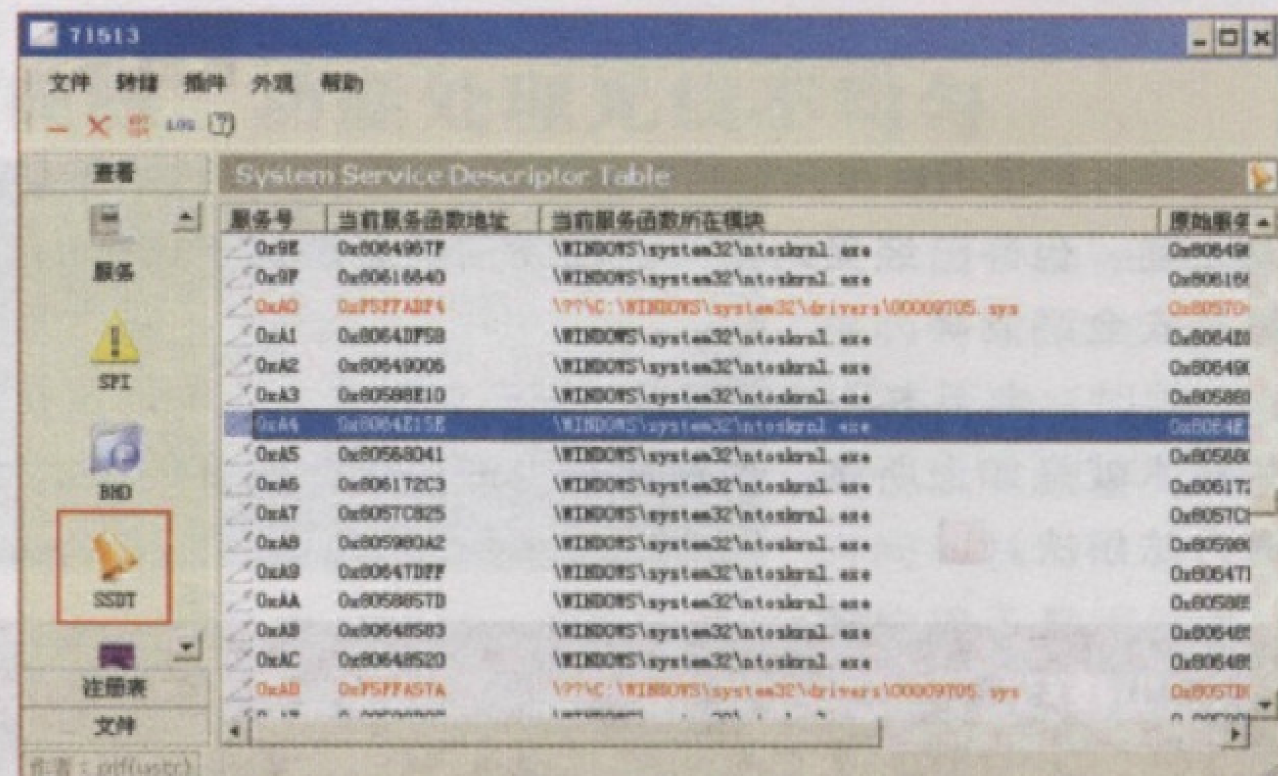


图23：隐藏的驱动文件，因为是第二次中Pcshare，名称已变

搜索也是无法找到其木马文件的（图22），只好再次借助于冰刃。在冰刃的“查看”→“SSDT（系统服务描述符表）”可看到隐藏的驱动文件00022279.sys（图23），同样是以红色标明隐藏属性。

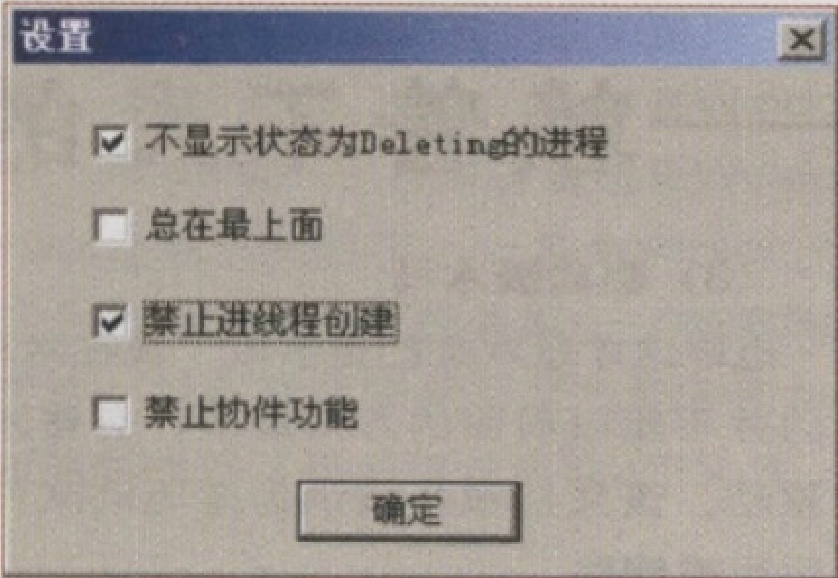
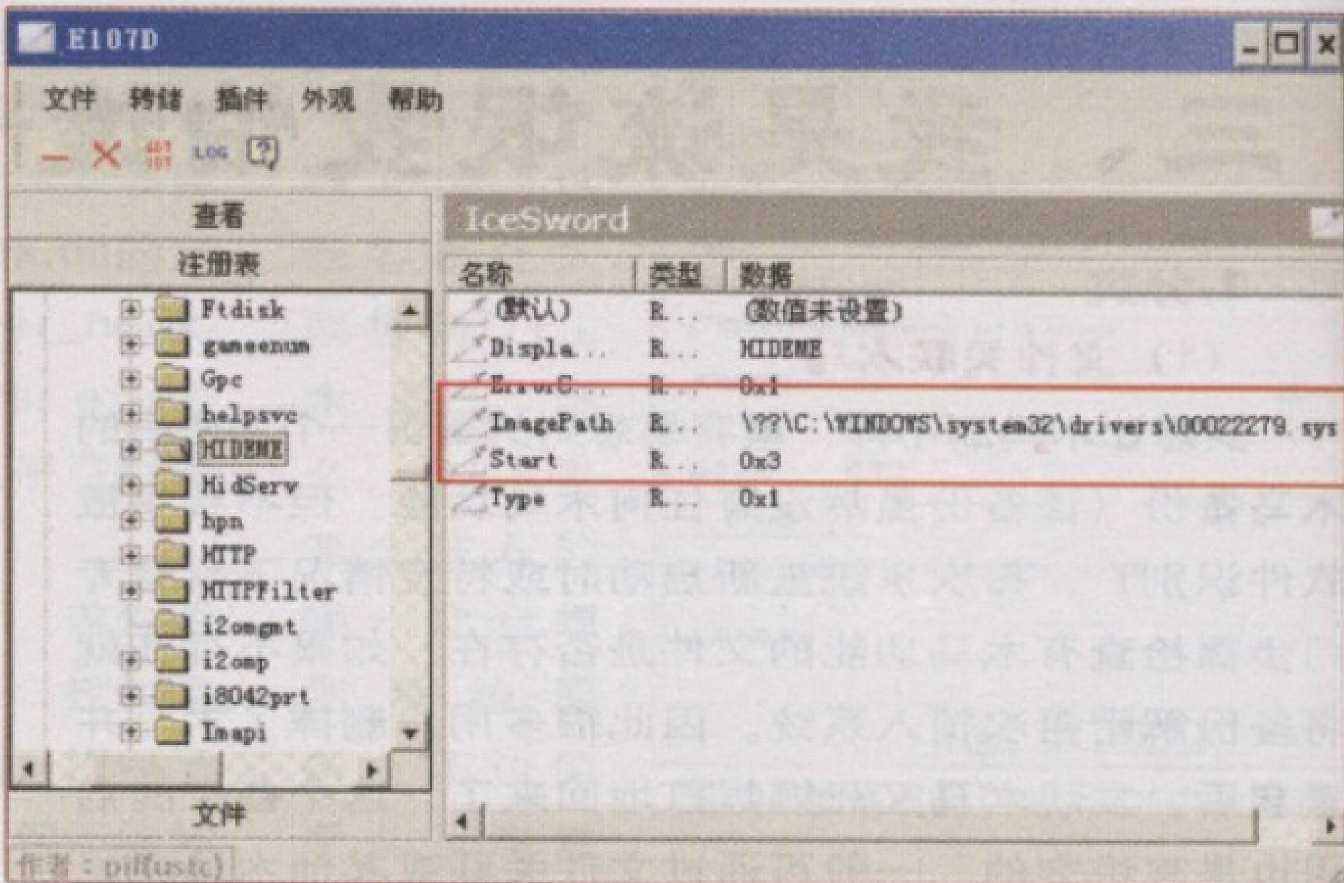


图24：阻止木马再次启动


图25：删除与木马有关的一切注册表项，这是服务项

因为只能通过冰刃找到木马进程和文件，也就只有用冰刃来清除木马了。由于木马进程的保护功能，删除木马进程后还会继续创建，因此最好首先在IceSword的“文件”→“设置”下勾选“禁止线程创建”（图24）。设置完毕后结束木马DLL依附的进程（就是前面提到的Iexplorer.exe，不首先结束进程的话，就连IceSword也无法删除文件），由于禁止进程创建，不能使用Windows本身的注册表编辑器（即使使用也可能找不到隐藏的键值），还是利用IceSword注册表编辑功能，分别定位注册表到：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\HIDEME]和[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Services\HIDEME]，可以看到其关联的sys文件为木马文件（图25），删除HIDEME主键。

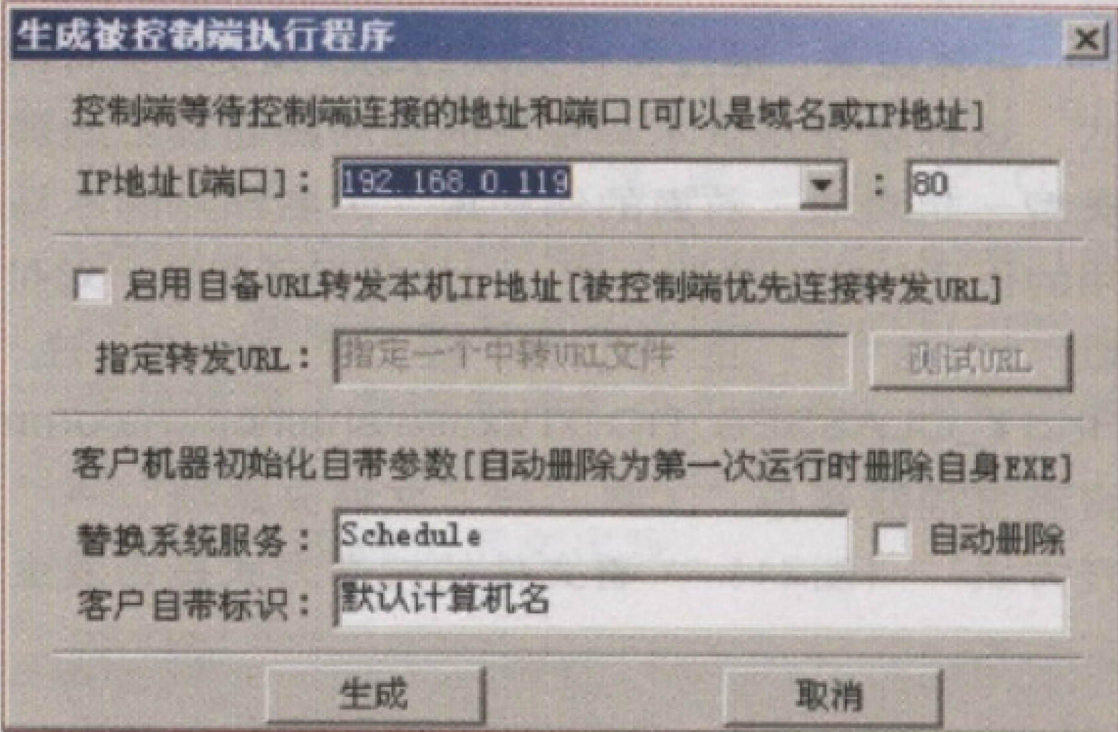


图26：Pcshare也是可以定制的

利用IceSword文件查看功能，找到以下文件并删除：System32\00022279.dll、System32\00022279.dll和System32\drivers\00022279.sys，为安全起见检查其他文件夹是否有同名文件，如有一并删除。然后该修复注册表了：按照前面的方法将被修改的系统服务键值改回来，然后可取消“禁止线程创建”，使用Windows注册表编辑器搜索并清除一些与00022279有关的键值。

最后提一句，Pcshare的木马文件未必以00022279为名，伪装的服务也未必是Task Schedule服务（图26），注册表上服务的名称也未必是HIDEME，这只是笔者遇到的例子中的名称之一，据观察似乎是随机的8个字母或数字，但不管什么名称都是在冰刃的SSDT项中显示为红色。另外，并不是所有红色都是木马或病毒，例如软件作者提到了regmon（一款注册表跟踪软件）就会显示为红色。

一个清除木马的取巧方法

此外，还有一个逆向的清除办法。一般木马实际上都是远程监控软件被用作不见光的木马，如果你中了木马，又想不到办法删除，可查查是什么木马，将其客户端下载下来用客户端删除木马。不过如果木马被加密，那么可行性就很低了，此外有些木马支持用户定制功能，他人难以使用本人定制的客户端，所以这个方法并不一定好用，但确实很取巧。

四、总结

有时候技术进步会带给你更多的麻烦，木马技术就是一个例子。其实所有查杀技术都是亡羊补牢，在用户发现木马之前，也许已经受到损失。因此预防总是优于查杀的。预防木马和预防病毒相似，不了解的文件慎重打开，随时修补安全漏洞等。

同时，由于木马种类很多，还有些是个人定制而没有广泛传播的木马，笔者不可能一一详解，不过目前木马采用的技术就是如上所述，也许会有少许变化，或各种技术综合使用。不管怎样，只要灵活使用工具和网络，相信一定有办法解决。

小技巧：有时候你并不知道机器上是否有木马，不过当你执行一个不大的程序却不见反应或提示错误需要关闭时就要当心了，因为很多木马都采取这种伎俩让你上当。这时建议至少使用查杀木马的软件扫描一次。

Adobe® Photoshop® CS2

走进数码时代

Photoshop处理数码相片攻略(二)

编者按：随着数码相机越来越受到大众的欢迎，拥有数码相机的家庭也越来越多，大家旅游、聚会都会带上自己的相机拍照留念。因为各种原因，拍出来的照片质量都参差不齐。除自己比较满意的几张外，很多都不是很完美，对于这些小瑕疵，往往颇感遗憾，不过这些问题可以用Photoshop解决。



■上海 uydt

一、更改照片尺寸

大家在拍照时往往为了照出清晰、质量更高的照片而把相机拍摄照片的规格调到很高。虽然得到的照片是理想的，但也会有一些问题存在。人们都喜欢把自己拍的照片上传到网上或做成电子相册和大家一起分享，可是在现在一般的数码相机拍摄的相片多为1024×768、1600×1200等规格，有的相片甚至达到4048×3040，这样大尺寸的照片保存起来需要很大的空间，制作成电子相册肯定显得太大了，如果用简单的工具缩小相片尺寸，很可能使得质量严重下降。用Photoshop处理照片尺寸，可将它们在保证原照片品质不变的情况下按照一定比例缩小。

1.首先打开一张照片，然后在“图像”菜单下选择“图像大小”，先来看看修改前的图像尺寸（图1）。

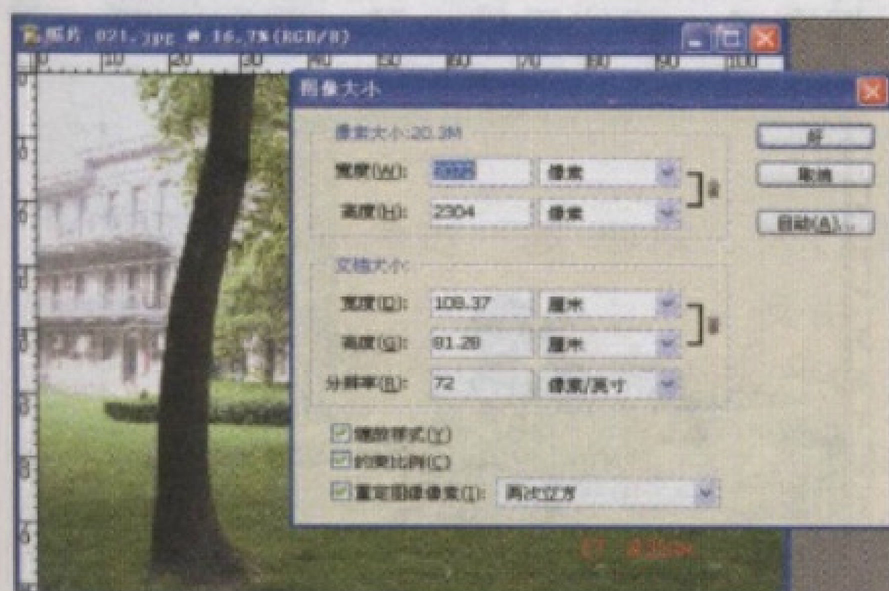


图1

2.从图上可以看到这张照片的尺寸是3072×2340的。现在要缩小图像的尺寸，我们先勾选下面的约束比例，这是为了保证图像在缩小过程中是等比例缩放的（图2）。

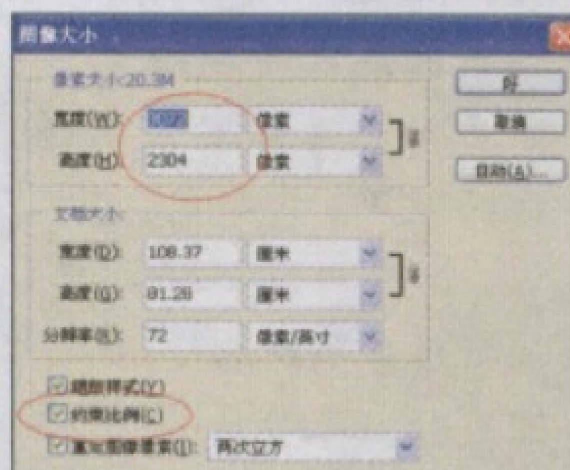


图2

3.我们把照片根据自己的需求修改图像宽度或高度的任何一个数值，在宽度的输入框内把原来的3072修改成800。同时可以看到，在修改宽度的过程中，图像的高度值也跟着发生变化，变成了600，这就是勾选了约束比例的用处（图3）。

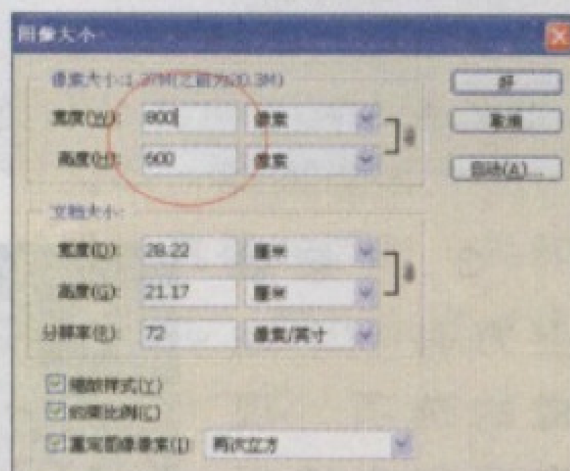


图3

4.单击“确定”按钮，图像尺寸就变成800×600了。查看图像的实际像素显示，这时的图像和修改前的图像质量几乎一样，只是尺寸变小了。

二、“曲线”功能处理光线不均匀



图4

先来看一张照片。由于这张照片拍摄的时候是阴天，光线不是很好，在拍摄时也没有把握好曝光时间和快门设置，拍摄效果不是很满意，曝光不足，照片中的物体显得偏暗。而通过Photoshop“曲线”功能处理后的照片（图4）效果就要好许多，这是怎么做到的呢？

1.先打开一张照片，可以看到照片在拍摄过程中由于多方面原因，

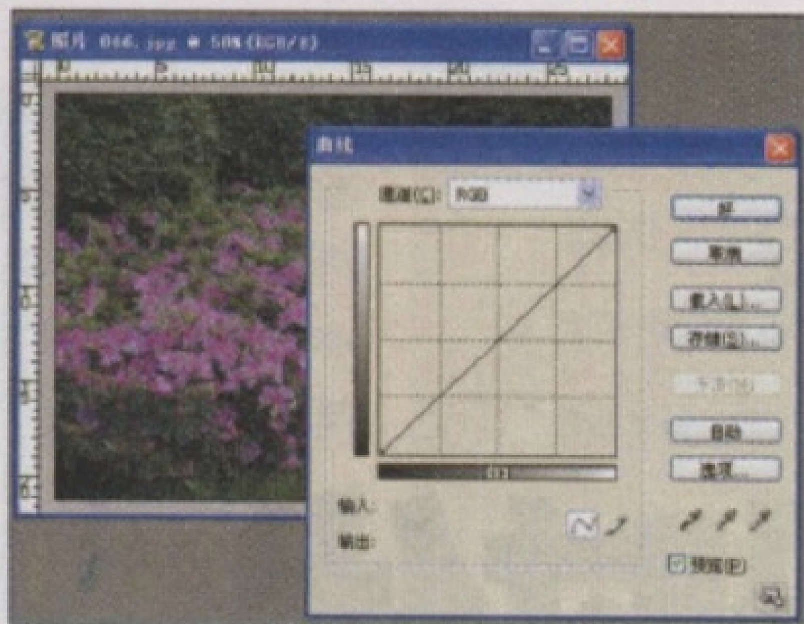


图5

曝光不是很足，照片中的物体有些偏暗、偏灰（参见图4）。

2.选择菜单栏的“图像”→“调整”→“曲线”，调出曲线调整面板（图5）。

曲线调整工具是功能较强的图像校正工具，可精确地将图像中任一亮度值的点调整为另一亮度值，不像层次只能使用3个操作点（Shadow、Midtone、Highlight）来控制整个色调范围。曲线将整体的色调范围分为25个小方块，用户可更精确地控制每个亮度层次光点的变化，不仅可更有效调整图像的色调，更可制作出许多奇特的色彩效果。

曲线面板

Photoshop将图像的暗调、中间调和高光通过这条线段来表达。线段左下角的端点代表暗调，右上角的端点代表高光，中间的过渡代表中间调。注意左方和下方有两条从黑到白的渐变条。位于下方的渐变条代表绝对亮度的范围，所有像素都分布在0～255之间。渐变条中间的双向箭头作用是颠倒曲线的高光和暗调。为保持一致性，我们使用图中默认的左黑右白的渐变条。

位于左方的渐变条代表了变化的方向，对于线段上的某个点来说，对应的是照片上该亮度的所有点，往上移动就是加亮，往下移动就是减暗。加亮的极限是255，减暗的极限是0。因此它的范围也属于绝对亮度。注意曲线设置框右下角的“预览”选项需勾选，然后在线段中间点击，会产生一个控制点，然后往上拖动就会看到图像变亮。勾选“预览”可比较调整前后的效果。

当在曲线上确立一个点后，下面的输入和输出框内就显示当前所选中的点。其中的输入表示变化前的色阶值（横坐标），输出则表示变化后的色阶值（纵坐标）。可直接输入数字进行精确的调整定位。简单地说曲线面板就是将图片分为暗调、中间调、高光，移动其中的点可改变图片的明暗调子。

3.注意最上方有一个通道的选项，现在我们先选择默认的RGB。用鼠标点选斜线中间的点，向左上方拖动使图像变亮，

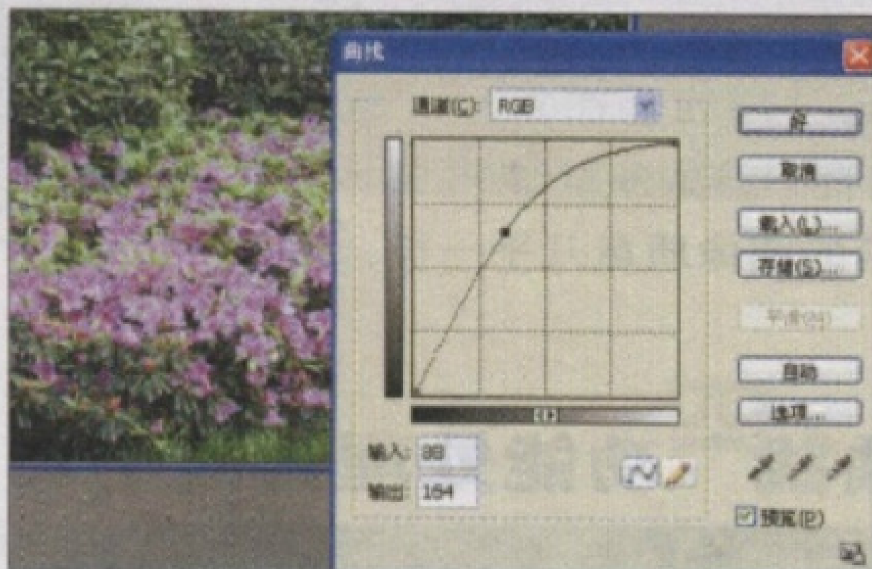


图6

拖动的同时注意图像的变化，一直调整到自己满意的效果为止（图6）。

4.单击“确定”按钮，这样就简单地把一张照片曝光不足的缺点调整好了（图7）。



图7

三、“大黑脸”的处理

逆光拍摄是摄影用光中的一种手段。广义上的逆光应包括全逆光和侧逆光两种。其基本特征是：从光位看，全逆光是对着相机，从被摄体的背面照射过来的光，也称“背光”；侧逆光是从相机左、右各135°的后侧面射向被摄体的光，被摄体的受光面占1/3，背光面占2/3。如果我们能将逆光摄影的手段运用得当，对增强摄影创作的艺术效果无疑是很有价值的。但如果运用不好，拍摄的目标在照片中将是一团漆黑。本例照片中的背景曝光很正常，可人物的曝光是明显欠缺的，这样的情况如果用Photoshop调整，用色阶或曲线调整的话确实可以解决曝光的问题，但这样会显得背景的曝光过量，一些细节的东西都没有了。图8是分别用色阶和曲线调整后的效果，可以看到效果并不是很好。现在就和大家一起来研究解决的方法。



图8

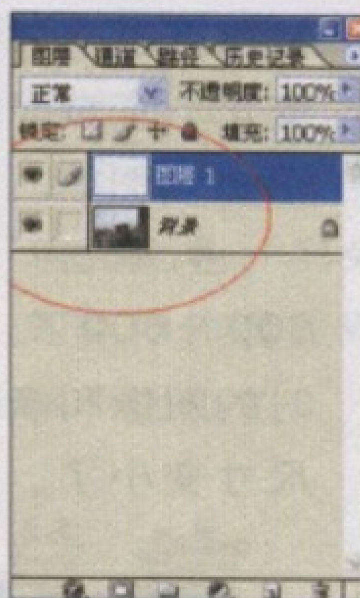


图9

1.在Photoshop中打开要调整的照片。先在图层面板里面新建一个图层：“图层1”，然后把图层1填充为白色（图9）。

2.把图层1的图层混合模式改为“柔光”（图10），马上就可以看到效果了，前面的人物立刻亮了起来，背景的曝光还可以，只是稍微有点过（图11）。不要以为这样的效果就可以了，仔细看照片会发现做到这步时细节都有了，但似乎缺少了一些层次感，那

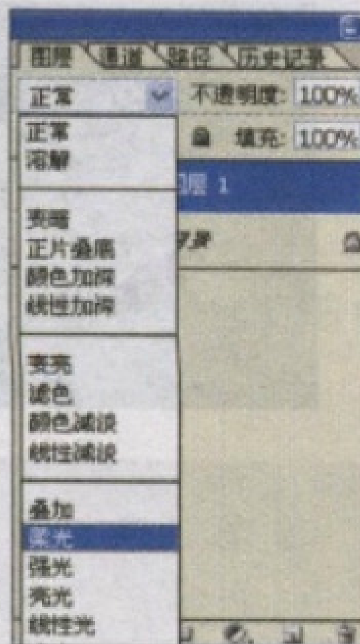
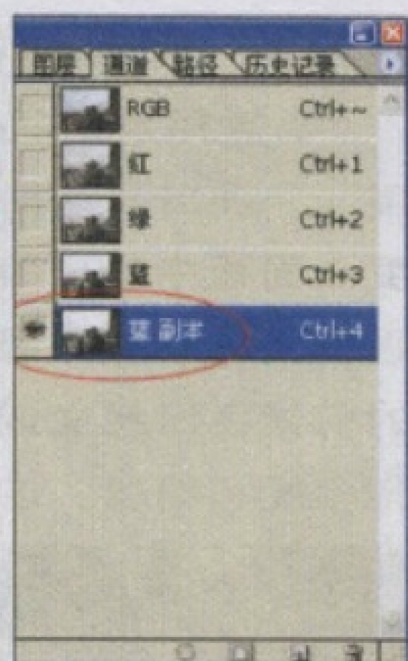


图10



图11


图12


图13

就接着做吧。

3.我们要用通道的混合来进行下面的调整。在图层面板内复制一个背景层，然后选择通道面板，依次对红绿蓝3个通道进行查看（图12）。发现蓝色通道的黑白对比比较强烈，反差最大。将蓝色通道复制，方法是左键点击蓝色通道拖动到新建通道按钮上。可以看到蓝色通道被复制了，新的通道叫“蓝 副本”（图13）。


图14


图15

4.接下来将通道“蓝 副本”进行反相操作，选择菜单栏的“图像”→“调整”→“反相”，或使用快捷键Ctrl+I。这时的图像发生了变化（图14）。

5.按住Ctrl键，左键单击通道“蓝 副本”将它载入选区（图15）。这时可看到图像中的“蓝 副本”通道被选择了。

6.不要把选择取消，回到图层面板，单击“添加图层蒙版”按钮，给图像添加一个蒙版（图16）。


图16

7.最后把该图层的图层混合模式改为“滤色”（图17）。


图17

这时再来看看照片经过调整后的效果（图18）。现在照片上的人物曝光正常，细节清晰，层次也很分明。这个例子其实就是对图像的暗部进行选择和调整，再和前面用色阶和曲线调整的效果进行对比，照片在经过这样的调整后是不是显得更自然、更完美一些？


图18

四、锦上添花

买了数码相机，除了到处拈“花”惹“草”，拍拍风景，遇到最多的或许就是人像摄影了。拍MM谁都喜欢，不过你有没有担心拍出的片子交不了差？一番好意换来的却是MM的白眼，这样的名声传出去可不太好。有时照出来的照片效果已经很不错了，但我们想让它更精彩些，效果更完美些，那么一起来看看用Photoshop怎么样让自己的照片锦上添花。


图19

先来看看这张照片（图19）。图中的MM正在沉思，整体照片的曝光都很正常，不过怎么看都没有专业摄影人士拍摄的那种效果，MM不是很喜欢，怎么办呢？不要紧，我们一起来改进，让照片更美。

1.首先在Photoshop中打开这张图。选择图层面版，在背景层上按鼠标右键或用快捷键Ctrl+J，复制背景图层（参见图19）。


图20

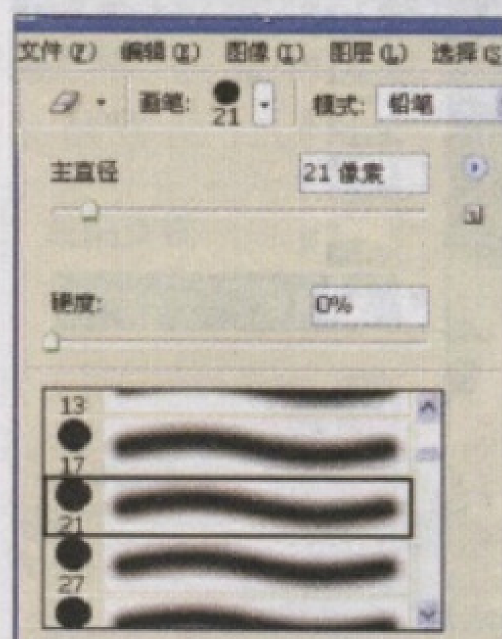
2.由于原图中MM的面部稍暗且有点灰，我们需要做相应调整，选择菜单栏的“图像”→“调整”→“曲线”，将图像的亮度提高一些（图20）。单击“确定”按钮。观察一下现在的效果，发现照片的整体亮度是提高了，MM的皮肤也白了，可是白得有点不自然，皮肤的血色都没有了。


图21

3.选择菜单栏的“图像”→“调整”→“色相/饱和度”，调出“色相/饱和度”面板。在出现的“色相/饱和度”面板中的“编辑”下拉菜单中选择洋红，然后再用吸管工具在脸上吸取皮肤颜色。这时我们看到工具栏中的前景色已经变成皮肤颜色（图21）。分别调整色相、饱和度和明度。这里把色相、饱和度、明度分别设置为-8、+17、+15。单击“确定”。


图22

4.把图层1复制一层，选择菜单栏的“滤镜”→“锐化”→“usm锐化”，调出“usm锐化”调整面板。根据需要将面板中的参数设置如下：数量102%，半径4.0，阈值0（图22）。单击“确定”。这时整个画面清晰了很多，但皮肤感觉比较粗糙。


图23

5.接下来选择一个合适大小的软橡皮擦来擦掉皮肤粗糙的部分，留下来的部分如衣服和头发就比较清晰，而且皮肤能保留柔滑红润的感觉（图23）。注意这时的图层面板（图24）。


图24

6.合并图层，整个操作完毕。这个例子其实就是把MM的皮肤、衣服和头发分开处理，然后再整合。对比调整前后的照片（图25），你说她会喜欢哪张呢？



图25

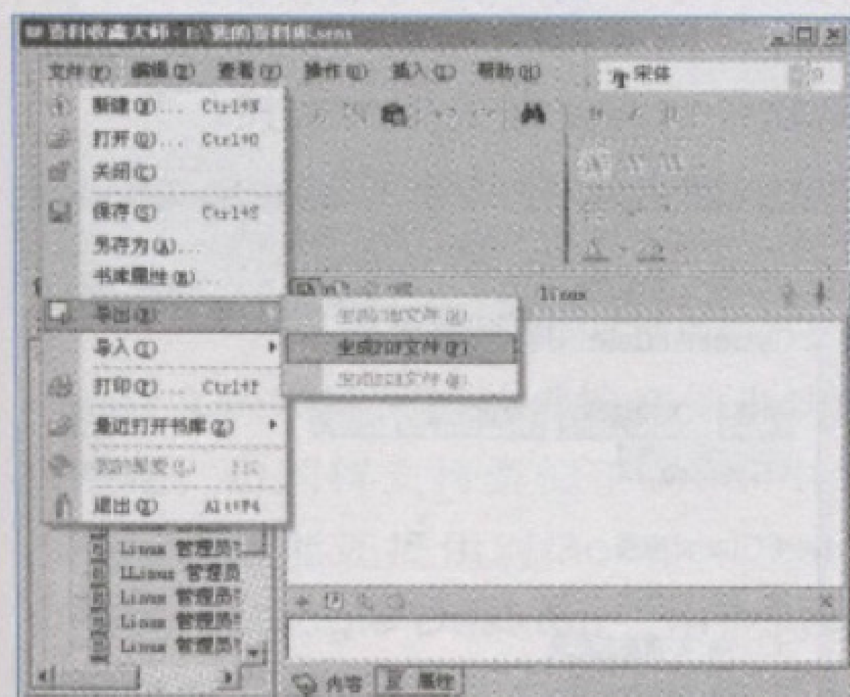
网上采蘑菇
网络信息收集软件

■上海 尘

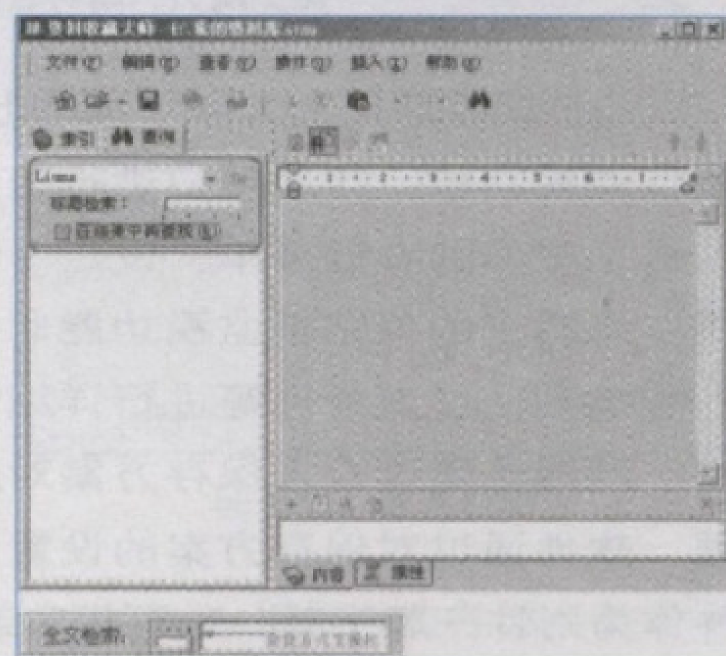
在网上采的时间长了，免不了看到喜欢的文章、图片总要保存下来。然而网上的资源多种多样，既不方便采集又不容易保存，即便手工保存在文件夹里，也不好整理和查找。这次对比的网络资源收集类软件不仅能有效帮助用户方便快捷地收集网络上的各种资源，包括网页、图片、文本等，一般只要将选中的资源拖动到软件提供的收集器中便可下载，更可以帮助用户管理好这些下载的资源，方便日后的整理、查找和浏览。

这次对比的软件包括：
资料收藏大师3.78：http://nj.onlinedown.net/soft/6135.htm
网博士v3.0 Bata3：http://nj.onlinedown.net/soft/37401.htm
网文快捕（Cyber Article）4.35：http://nj.onlinedown.net/soft/1874.htm
网海拾贝（NetCollect）：http://nj.onlinedown.net/soft/1118.htm
集文快手（Collect Easy）3.01：http://nj.onlinedown.net/soft/24431.htm
网络猎手（Internet Hunter）2.5：http://nj.onlinedown.net/soft/13618.htm
资料收集库2.4：http://nj.onlinedown.net/soft/6103.htm

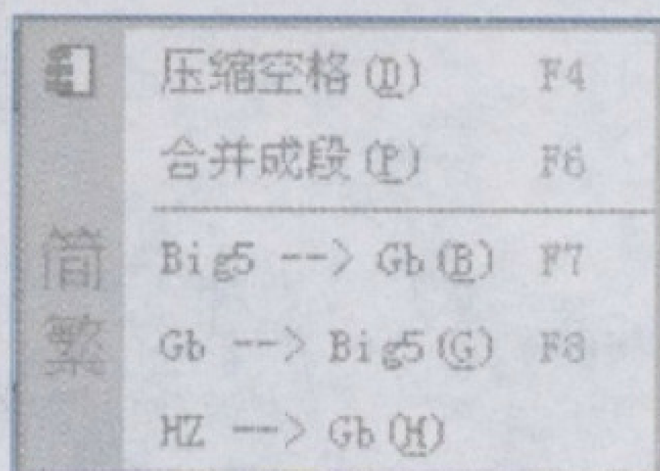
一、多种格式输出——资料收藏大师


能支持不少格式输出

资料收藏大师是一款共享软件，安装并打开该软件后会出现一个类似于资源管理器的窗口，同时还有一个悬浮窗，方便用户的操作，用户仅靠鼠标点击和拖动就能方便地进行网上资料的收集。资料收藏大师可直接监视剪贴板，把剪贴板的内容自动抄下来。另外，悬浮窗也支持本地文件拖拽，只要将文件拖拉到悬浮窗中，这个功能可帮助用户整理本地文件。软件支持文本、网页、图形、Word文件等多种格式的导入，并能对文档进行简单的处理，比如在文档内容中插入图片等附件、进行文字内码的转换等。软件支持众多文件的导出，从EXE、TXT、RTF、PDF到CHM的支持，足以满足用户对电子书制作的苛刻要求，让人满意。


方便的搜索和巧妙的方式选择

资料转换大师对网上收集的资料以书库形式进行管理，用户可新建多个书库，将不同类型的资料进行分门别类的管理，资料收藏大师查找功能颇为强大，共有5种查找功能：普通的正文内容查找、按标题查找、关键字查找、局部查找和全文查找，在后4项查找结果显示在查找



菜单中的排版处理，虽少却有大用

结果框中之后，用户还可选择在结果中继续查找内容，在找到的结果中，当鼠标放在查找的结果上方，提示栏就会显示该节点的上一级节点的标题，来表明该节点的位置等。用户还可在收藏的文章属性中设置索引关键词和作者，这些都可以帮助用户快速找到所需要的资料。

对于网上所收集的文本资料，软件体贴地提供了“压缩空格”和“合并成段”功能，这都方便了用户对文本资料后期的排版处理，当然，如果用户对处理结果不满，可通过菜单栏中的恢复功能恢复到转换前的效果。软件还支持插件，能保证更多功能的实现，也保证了软件今后的发展。现在在作者的网站上能找到的插件相对较少，不过已有如“反编译CHM文件”等实用插件的下载。

评价：资料收藏大师具有较强大的功能，多种文件格式的导出支持是其亮点所在，较为强大的资料搜索功能也能满足用户需要。

二、强大但稍显繁琐——网博士

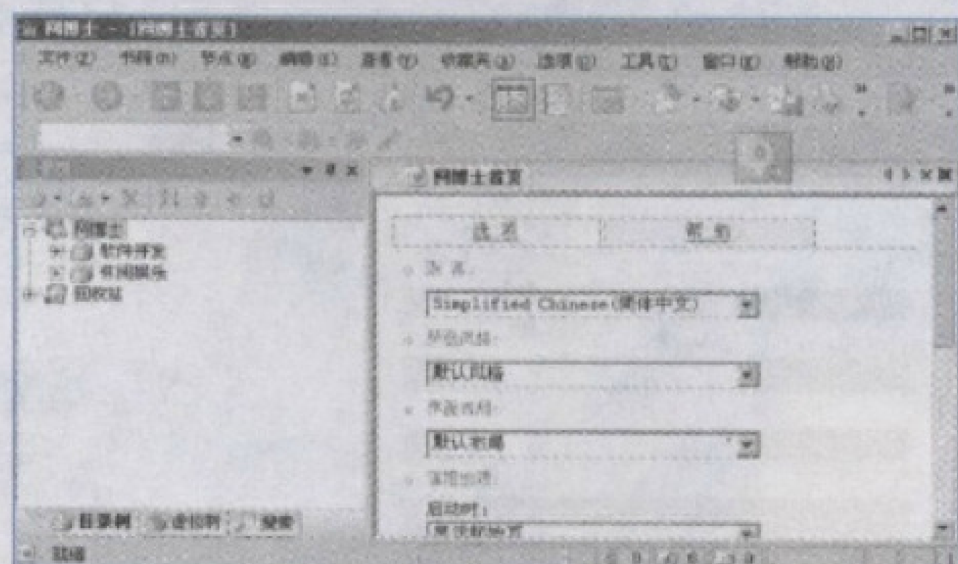
作为免费软件，网博士的软件界面非常漂亮，功能较为强大，甚至可代替浏览器来浏览网页，完全的Unicode兼容使用户浏览网页时不用担心乱码的出现。当然强大的功能并不意味着难以上手，网博士具有详细的帮助菜单和能帮助用户熟悉软件操作的快速指南及动画演示。



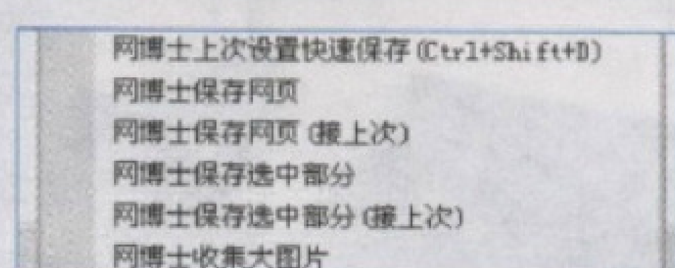
浏览网页，同时收集资料

和资料收藏大师类似，网博士同样具有悬浮窗口和剪贴板监视功能，帮助用户进行资源的收集，网博士还集成进了鼠标的右键菜单，设定了快捷按钮进行资源的收集。网博士的剪贴板监视功能非常突出，可对剪贴板的监视类别、过滤条件等进行详细设置。在保存网络资源时，网博士通过众多保存方案对所需下载的资源进行管理，软件通过对保存方案的设置，可指定特定类型的文件作为附件一起下载，也可指定过滤其中的Flash、图片等广告，甚至可收集网页中的单个图片、所有图片乃至特定大小的图片，对于网络链接，网博士支持多层链接的保存。总的来说，在资料收集方面，网博士做得相当出色。

收集的资料在网博士中以书籍形式保存，网博士具有优化书籍功能，即便是超大容量的书籍，读取时也能保证浏览和搜索的速度。网博士支持多书籍的管理和同步浏览，使得类似多页面浏览网页式的电子资料阅读成为可能。网博士提供的标签功能类似于Gmail邮件的标签，但功能更为强大，通过标签可使用户更好地管理收集的资料，这一点使用过Gmail的朋友都能有所体会。虚拟书籍也是值得提出的一个功能，虚拟书籍能把散布于各种书籍中具有相同属性的文件归到一起，以便快速存取和查询，如标记为重要的文档、加密保护的文档以及最近下载的文档等，这样能在不破坏原有书籍完整的同时，将类似资料收集在一起，方便用户使用。


多种保存方案，如果要一一设置就繁琐了

网博士具有的导出功能可把信息导出为普通的网页或流行的微软CHM文件，这也是大多数此类软件的设置，虽然足以满足一般需要，但总让人感觉能够支持的文件类型稍少了一点。而且，软件不支持Win98、Me和WinNT 4.0系统，另外，可能是测试版的缘故，软件的稳定性并不让人满意，有时会出现无故关闭的现象。

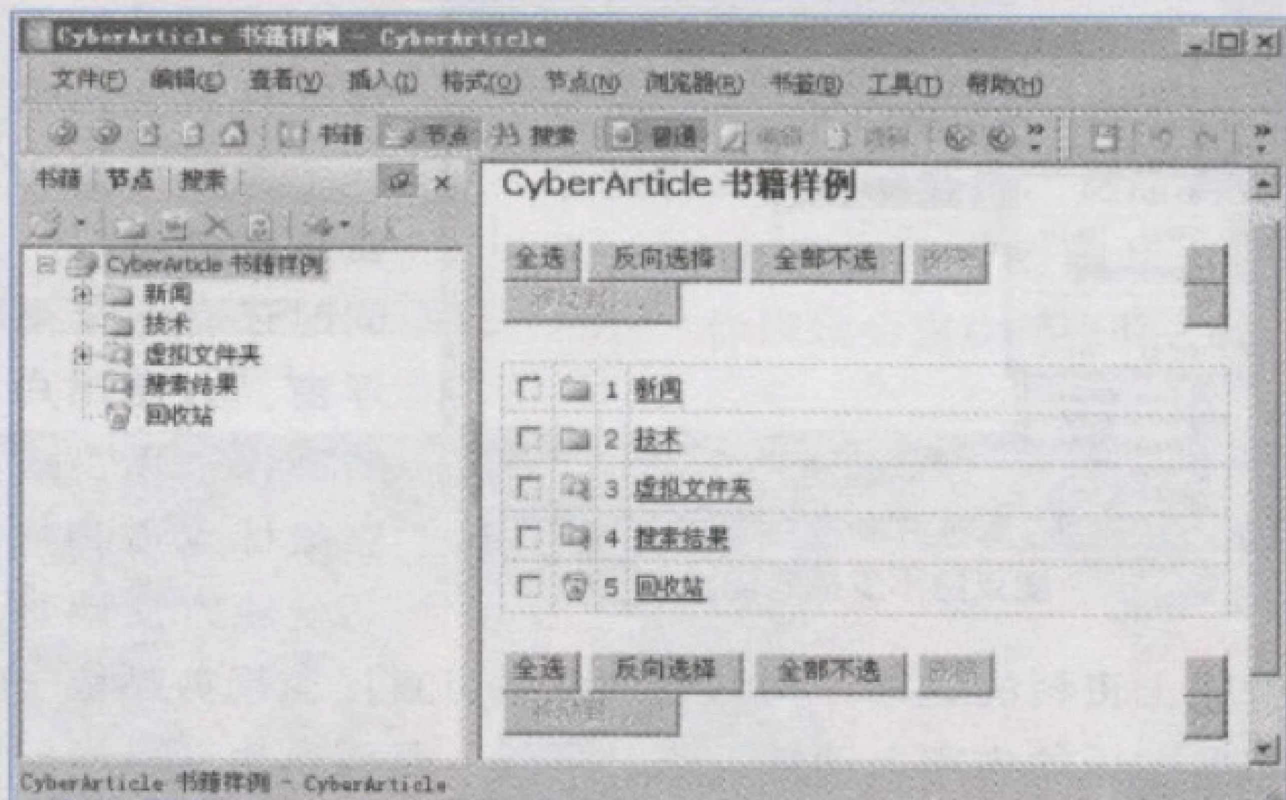


右键菜单虽然不多，但都算实用

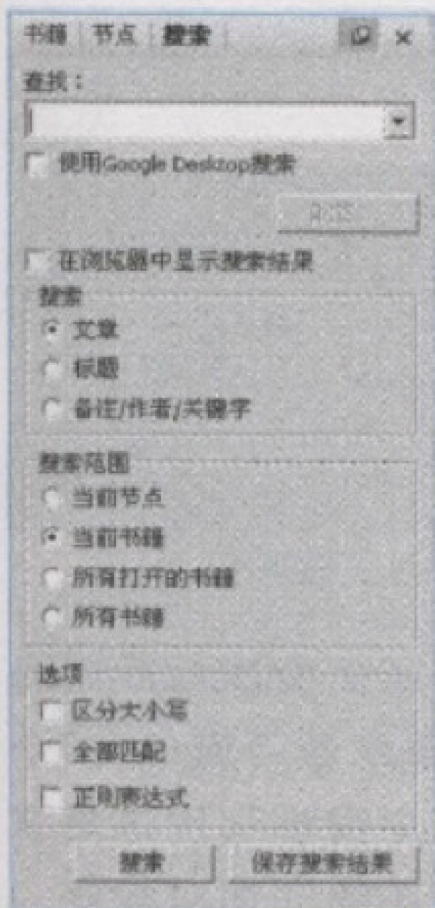
评价：网博士的功能非常强大，能满足几乎所有用户的需求，对网上资料收集时的筛选功能更让人满意。不过，网博士对鼠标右键菜单的集成稍嫌繁琐，6个菜单的选项对于不喜欢鼠标菜单过于庞大的用户可能是个问题。另外让人不满的是在测试时出现了软件无故关闭现象，考虑到软件如今还是测试版本，相信在正式版本推出后可以解决这个问题。

三、多种浏览器支持——网文快捕

网文快捕是个共享软件，在安装该软件时有详细的集成浏览器选项可供选择，还支持Opera、FireFox等非IE核心的浏览器，可见软件对浏览器的强大支持。

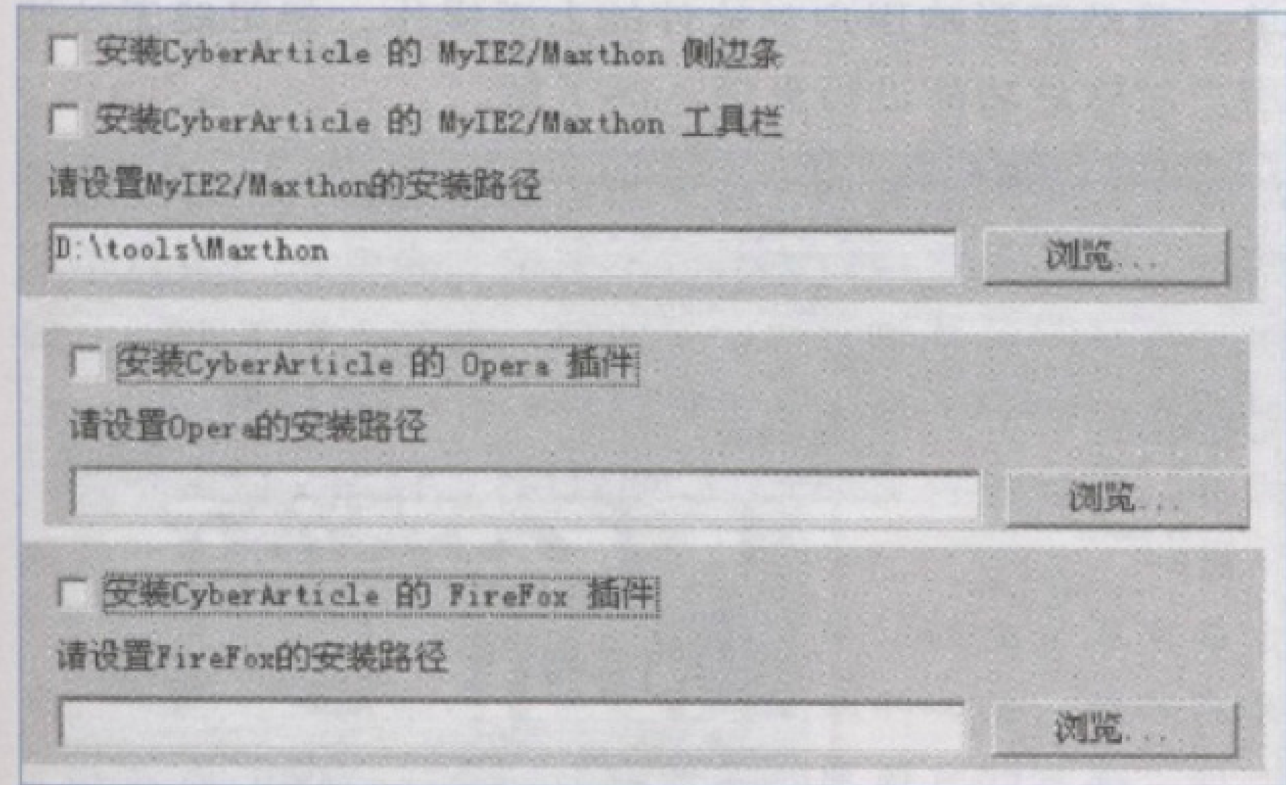


界面清新，只是浏览窗口稍显不足


有强大的书籍管理及编辑能力

软件的界面比较清新简单，虽然不像网博士那样提供了多种形式的皮肤和界面，但这样清新的软件界面风格想必也会受到大家的喜爱。软件同样可作为浏览器使用，但相比网博士的多页面浏览器，网文快捕的浏览窗口显得有点不足。软件默认的保存选项是保存网页，这样能将网页中的图片、Flash等各种资源同步下载，相比之前的两个软件，默认保存为网页可能更受到网友们喜爱，但在需要保存特定图片等资源时，网文快捕显得有些麻烦，用户需要单击鼠标右键，选择"保存：更多保存内容"并在之后的设置窗口中进行设置。

网文快捕还附带了其他工具方便用户的使用，比如：Cyber Article Express和Cyber Article Book Builder，前者用于快速采集网上和其他各类资料，还能起到其他软件中悬浮窗口的功能，而后者主要用于批量下载网页。相对于其他软件的集成功能，网文快捕的这种设置使用户可能不得不同时打开网文快捕的主程序和其他附带工具，比如在剪贴板监视这一基本功能方面，用户就必须打开Cyber Article Express，而如果用户希望同时进行已有资料的整理，就必须同时打开网文快捕的主程序，这多少让人觉得有些麻烦，而且对系统资源也较为浪费。另外，虽然网文快捕能对剪贴板监视功能进行设置，但相对网博士来说，其设置选项似乎简单了一些。

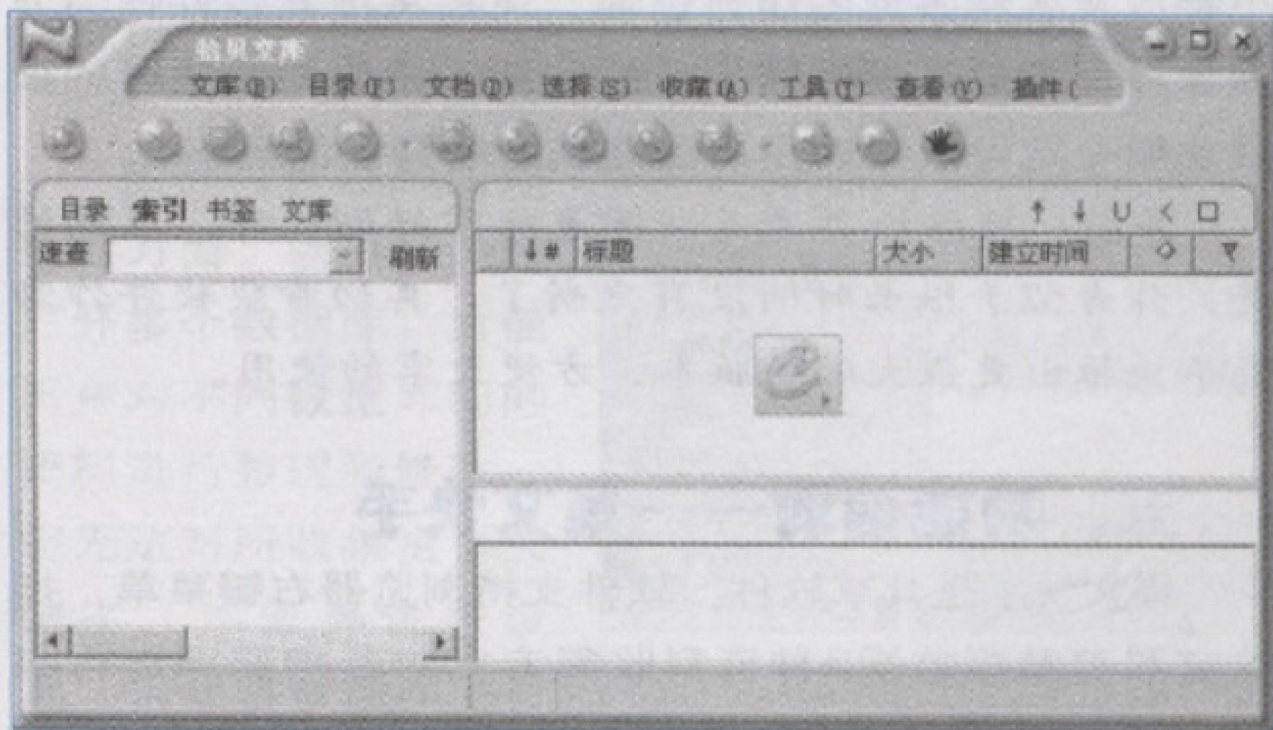


安装时可选为多种浏览器安装插件

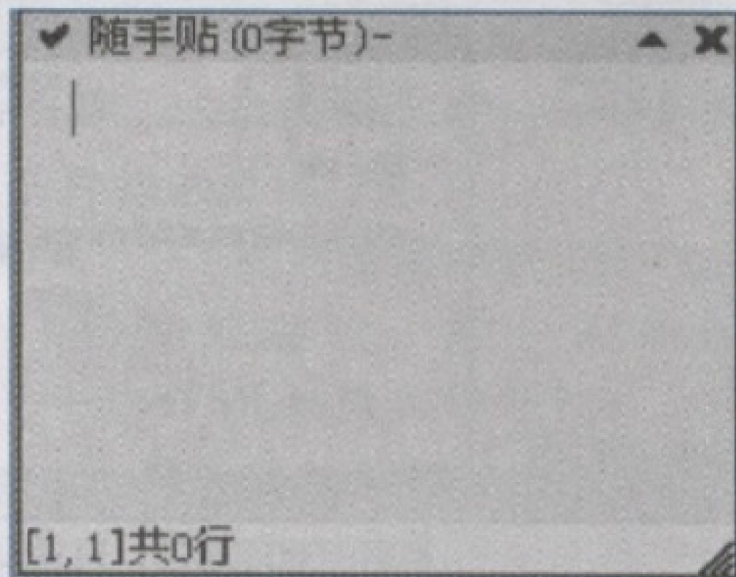
网文快捕所支持的虚拟文件夹功能类似网博士中的虚拟书籍，也同样支持类似于Gmail中的标签功能。网文快捕的搜索功能还提供对Google Desktop的支持，不过如果不使用Google Desktop，用户可能会感觉其搜索功能稍嫌薄弱。对已下载文件进行编辑时，软件不仅能自己对文件进行编辑，还可调用诸如Front Page等外部编辑软件进行编辑，这是网文快捕的优点之一。软件还内置荧光笔功能，方便用户对文件的浏览和阅读。网文快捕提供的源代码替换是很实用的功能，由于资源可能来自同一网站，在进行后期处理时，用户可能希望将这些网站所特有的源代码进行删除或替换，这时源代码替换功能中的批量替换就能发挥很大作用，而且在替换选项中，还有备份选项以供选择，避免误操作。网文快捕能制作EXE和CHM格式的电子书，并能反编译由网文快捕制作的EXE或CHM格式的电子书。虽然导出所支持的文件格式相对较少，但足以满足一般用户的需求。

评价：作为老牌资源收集类软件，网文快捕在浏览器支持方面有独到之处，对Opera和FireFox的支持使得用户可使用自己所习惯的浏览器而不是必须使用IE；另一方面，软件虽然在功能上有所突破，无论搜索菜单中对Google Desktop的支持还是荧光笔和源代码批量替换都能在很大程度上方便用户，但在资源占用方面，软件做得并不很好，而且两个附属工具的出现使用户可能无法在打开一个软件的基础上进行工作。

四、老当益壮——网海拾贝


主界面，独特的皮肤设计

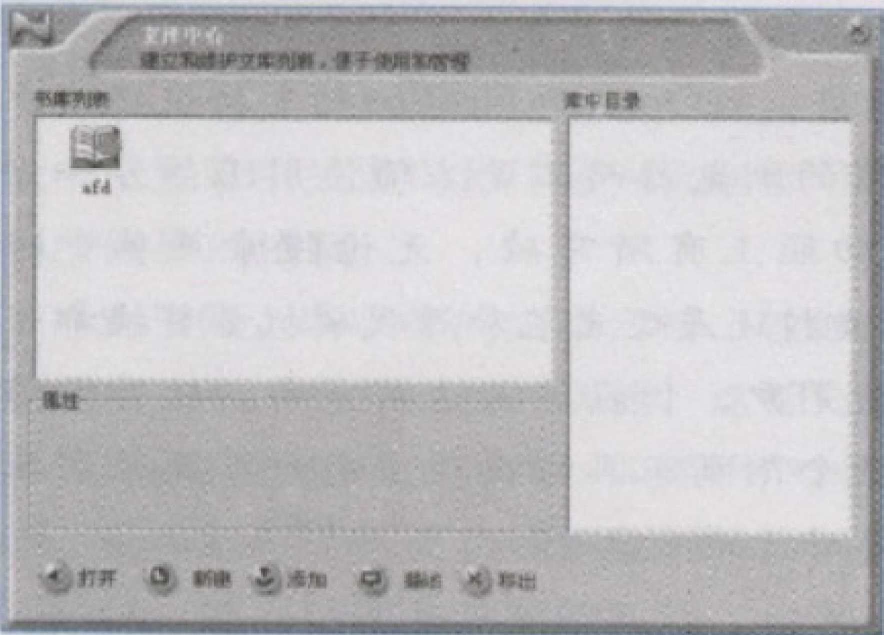
作为老牌的免费绿色软件，网海拾贝解压到硬盘后就能使用，无需安装。软件在功能方面丝毫不处下风，而软件所具有的向导功能，能帮助用户快速设置和使用软件。



随手贴，极其方便

网海拾贝同样有悬浮窗口帮助收集资料，而且该悬浮窗口能自动隐藏，避免影响用户的浏览效果。如果要编辑已采集的资料，网海拾贝通过使用外部编辑软件解决。网海拾贝的剪贴板功能较强大，能进行文字过滤，并将图片自动转换为JPG格式存储。软件有标签功能，方便对资料进行整理、收集，支持皮肤、语言和插件并附带了一个网页编辑器的插件。软件可自行设置在鼠标右键菜单中出现的选项以及是否在IE中增加按钮，这一点非常人性化，毕竟对不同用户来说，鼠标右键菜单和IE按钮出现与否有不同的接受程度，软件在这方面的设置能有效帮助用户找到符合自己习惯的使用方法。软件还内置了一个快捷工具菜单，通过设置在该菜

单中的软件快捷方式，用户在执行软件过程中能快速切换到其他软件或桌面等，精简了用户的操作步骤，能达到提高工作效率的效果。另外，软件具有的随手贴功能方便了用户对文字类资源的收集，用户在浏览各种文档时能将需要保存的文字暂时保存到随手贴中，以便日后使用。



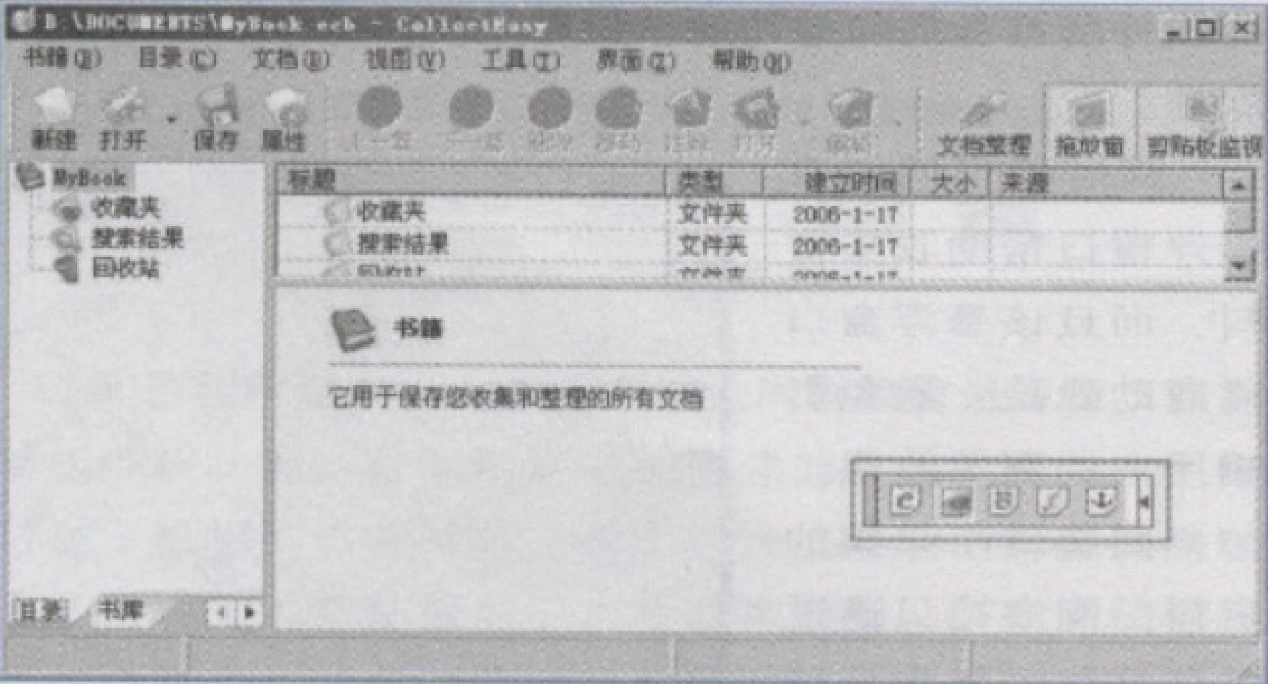
书库列表，便于管理编辑

网海拾贝的搜索功能非常强大，无论是忽略搜索关键字的大小写，搜索时条件关系的选择，各种关键选项的选择如文件类型、大小等以及各种条件的组合选项，还是将搜索条件作为方案保存，都显示出非常专业的一面，相信如此完善的搜索功能一定可以帮助用户迅速找到所需要的资料。

评价： 网海拾贝毫无疑问是非常好的软件，遗憾的是，作者似乎很长时间没有更新了，真切希望软件作者能尽快推出更强大的新版本，方便大家的使用。

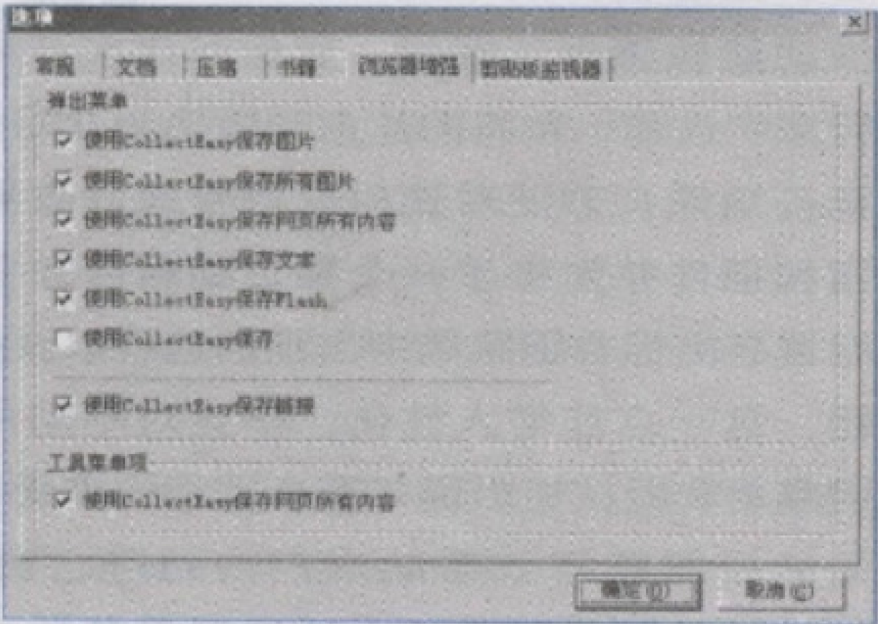
五、功能偏弱——集文快手

集文快手是共享软件，软件支持浏览器右键菜单、拖放窗和剪贴板监视3种资料收集方式对各种资源进行收集，但软件目前只支持IE以及以IE为核心的浏览器。在使用过程中，虽然有帮助文档可供用户学习软件，但个人感觉帮助文档并不够详尽，而且缺乏使用向导，用户的上手过程并不容易。



丰富的悬浮窗口，只是没有功能提示

软件的右键菜单非常强大，一般网上资料的收集通过该功能即可完成，相比之下，悬浮窗口的设计就不能让人满意了，



浏览器菜单定制，好贴心

虽然用户可对悬浮窗口是否出现和其大小进行简单设置，但其使用方式和其他软件截然不同，用户需点击相应按钮后再次点击需要下载的资源才可进行资源收集，而非通常情况下将所需资源拖动到悬浮窗口即可自动保存。令人遗憾的是虽然悬浮窗口有5个选项，但缺乏中文提示这一点使得用户很难利用该悬浮窗口进行收集工作。而剪贴板监视的功能则相对较好，能进行较理想的设置，用户可以方便地使用。

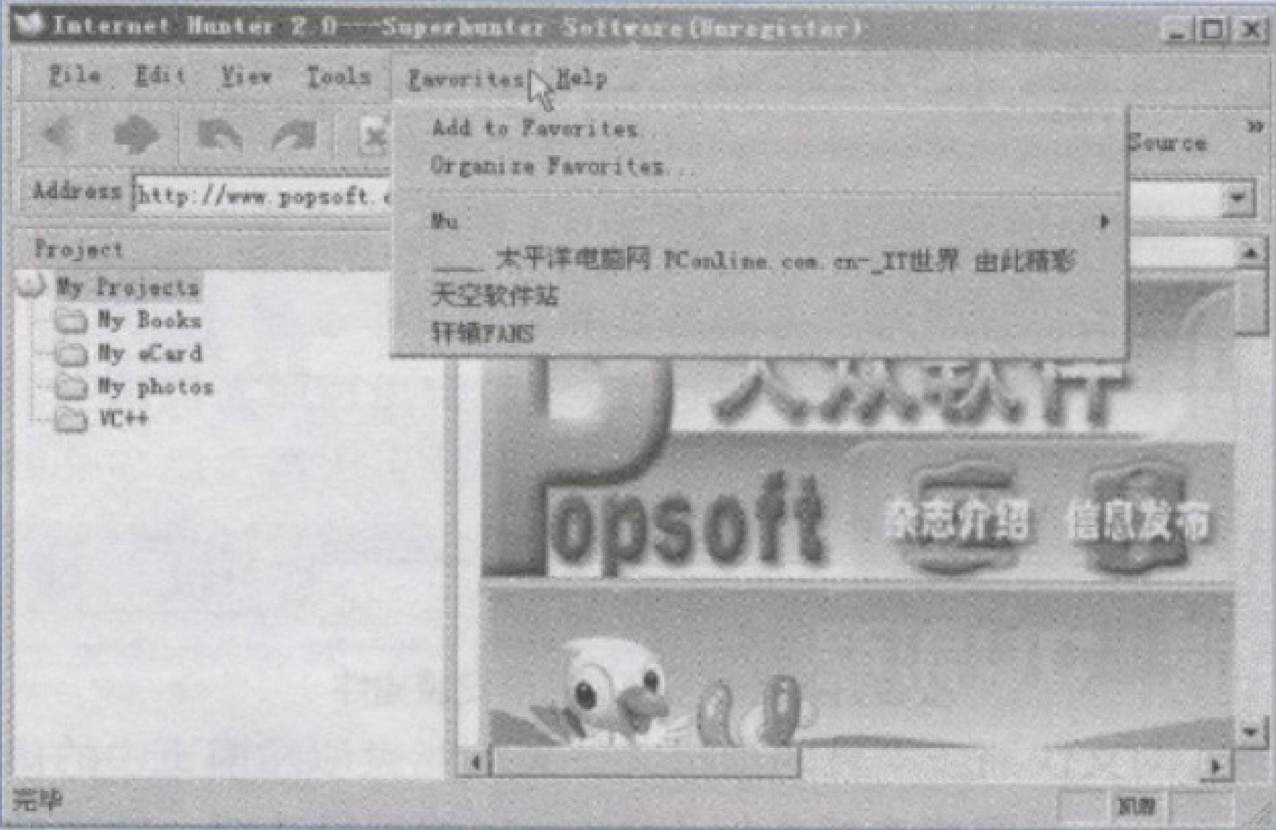
仅支持CHM电子书制作

对已经收集的文本和网页等常见资源，可通过软件自身进行浏览设置，而当遇到那些少见的资源如PDF等文件时，软件可通过在外部程序管理器中设置打开或编辑该类型的外部程序路径来解决文件的浏览和编辑等问题。这样一来，理论上集文快手可以支持所有的文件。

评价： 软件对已收集的资料进行分类的能力较弱，缺乏标签和虚拟文件夹等能方便用户进行资源归类的功能，而且软件的搜索能力也相对较弱，仅能进行简单搜索，缺乏对各种搜索条件的设置，给用户的使用带来不便。另外，仅支持CHM文件的设计也限制了对下载资源进行交流的能力。

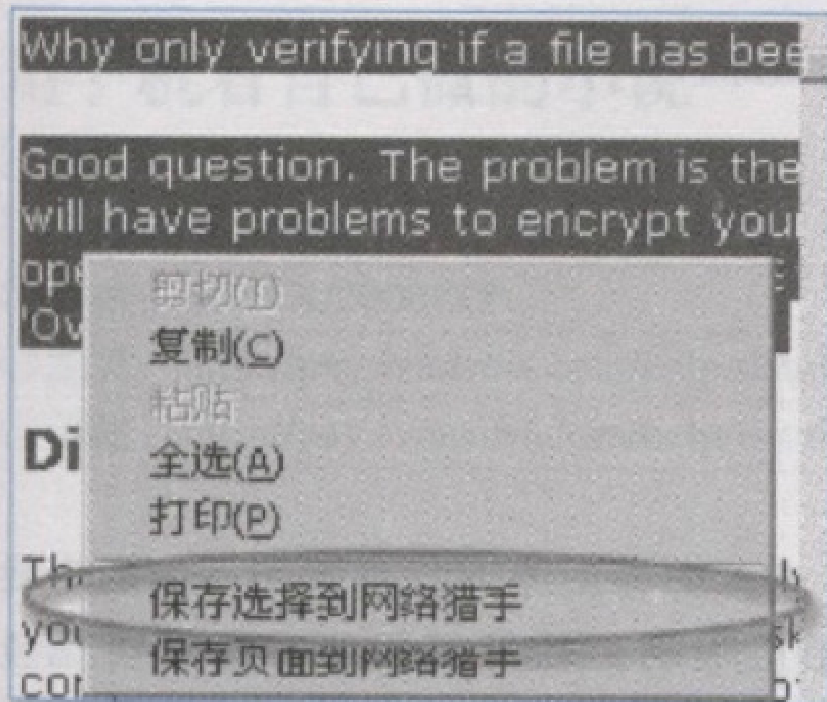
六、智能右键菜单——网络猎手

网络猎手是一款共享软件，软件的帮助文档较为简单，虽然不影响用户对软件的上手操作，但可能无法使用户对软件功能进行更深入的了解。



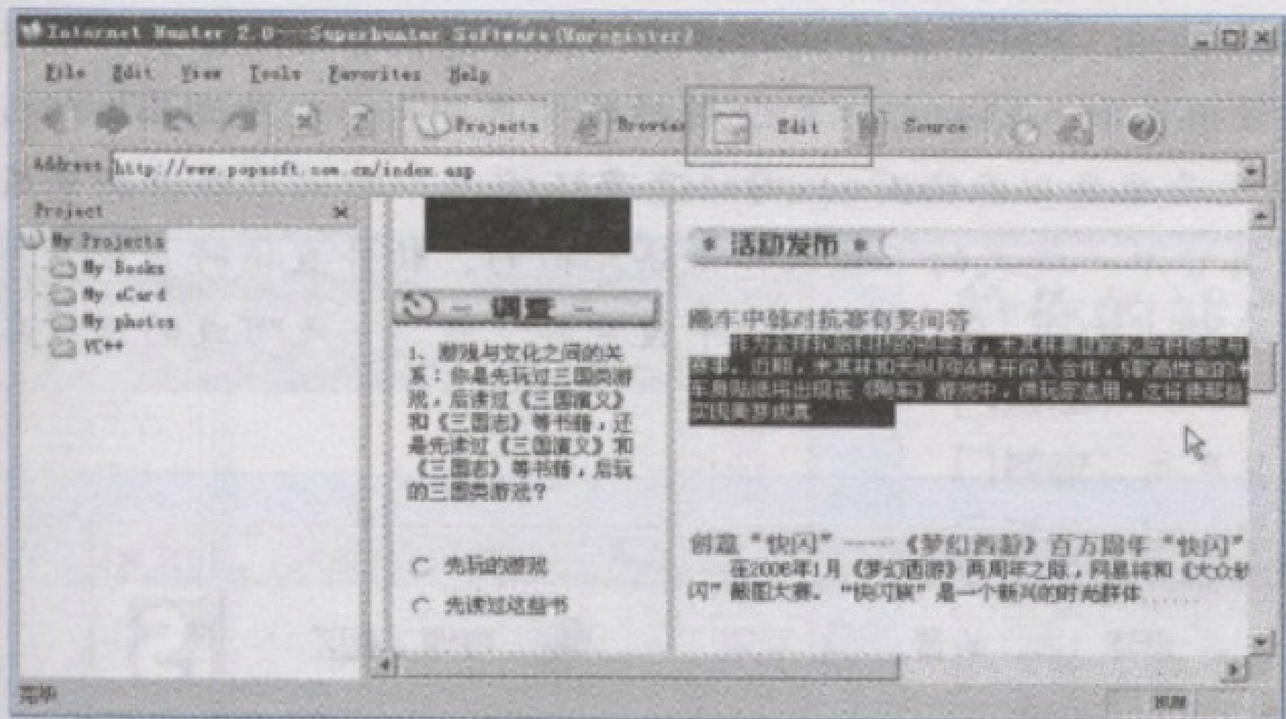
竟然还支持IE的收藏夹

软件的右键菜单非常独到，当用户通过鼠标右键对网络资源进行收集时，根据用户的不同操作，鼠标右键中的选项也会有所不同，比如在浏览网页时，出现的选项是“保存页面到网络猎手”，而当你选中一段文字后点击右键，会自动出现“保存选择到网络猎手”，这样的表现使用户能较方便地对网络资源进行收集，当然用户也可通过拖动图片、网页等资源到软件窗口进行收集，



智能的菜单设定，方便收集资料

但总的来说，软件对资源的采集方式还是略有不足，既不支持悬浮窗口又不支持很实用的剪贴板监视功能。不过软件对网络资源的收集还是有独到之处的，在保存页面时用户能很方便地收集到页面上包括RAR、EXE、PDF等在内的各种资源，不过缺乏对所收集资源的筛选功能，让人稍微有些遗憾。

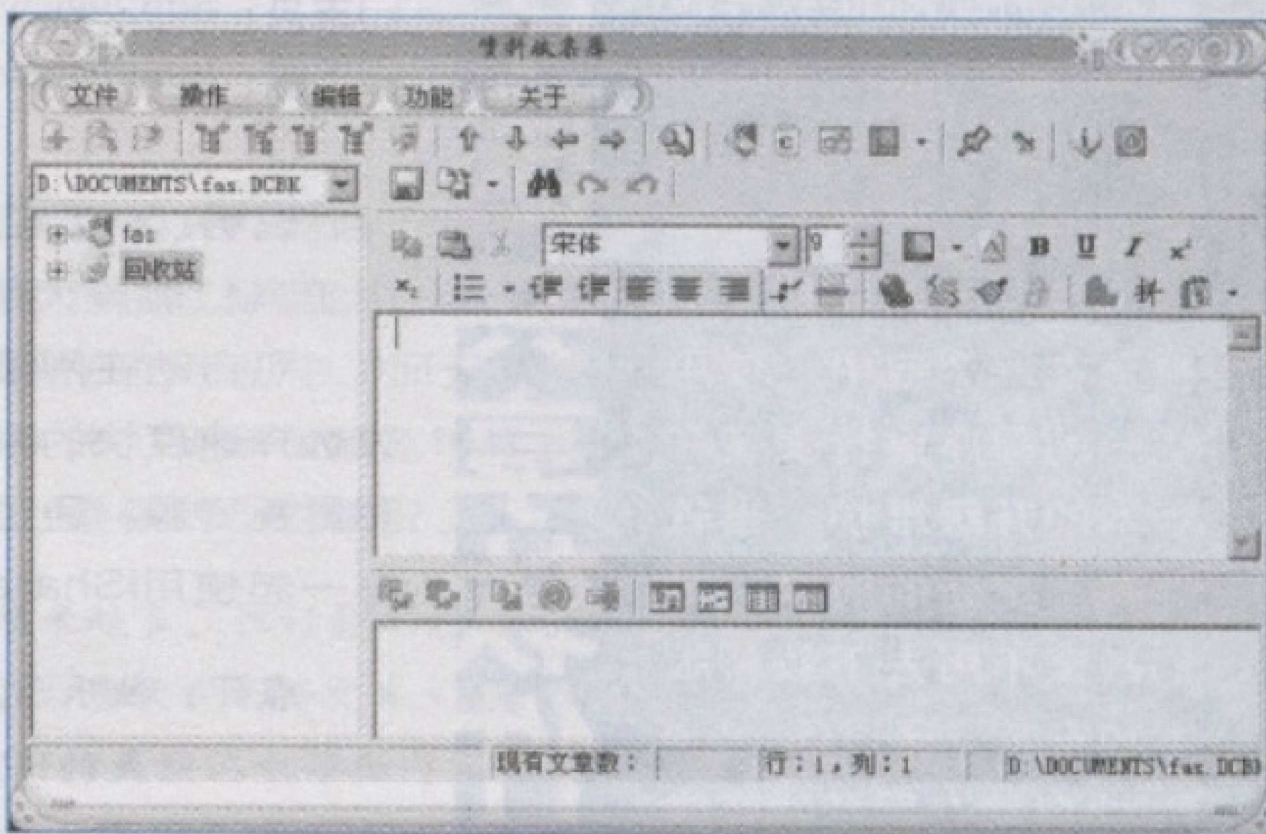

支持直接编辑当前网页，太方便了

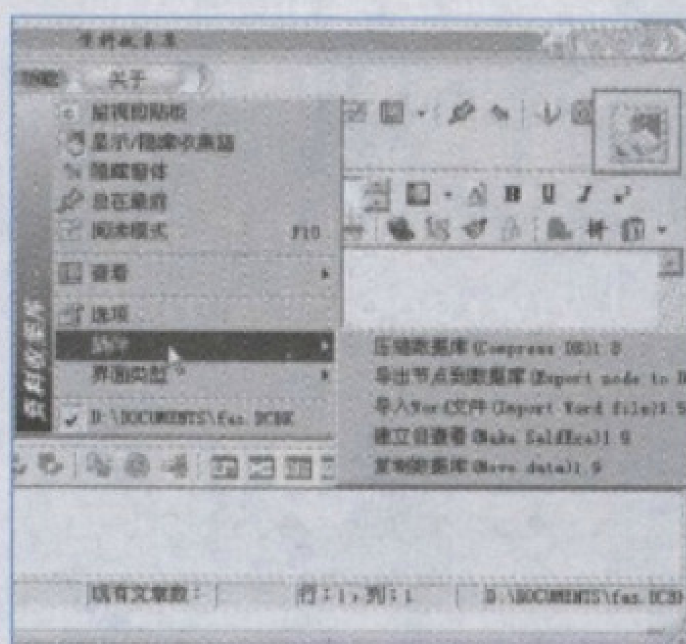
软件的编辑功能让人满意，无论直接编译还是对源码的编辑都非常简单实用，足以应付一般需求，软件中的浏览功能也能满足通常的网络浏览需要。软件对资料进行归类整理方面的功能偏弱，缺乏关键词设置、标签等能方便用户日后进行查找归类的功能，且在资源搜索方面的设置相对其他软件略显繁琐，需要用户进入查看菜单后选择搜索命令，无法在软件窗口中直接选择。其搜索功能让人较为满意，虽然无法对多种条件同时进行搜索，不过默认条件的设置足以让用户较为快捷地找到所需要的资料。软件支持HTML和CHM文件的导出，和大多数此类软件相同。

评价： *网络猎手的功能稍嫌简单，但在资源采集方面，鼠标右键菜单的智能变化是独到的功能。软件在其他各方面的功能不多，只能满足一般用户的需要，对于需要进行大量资料收集整理的用户可能无法满足要求。*

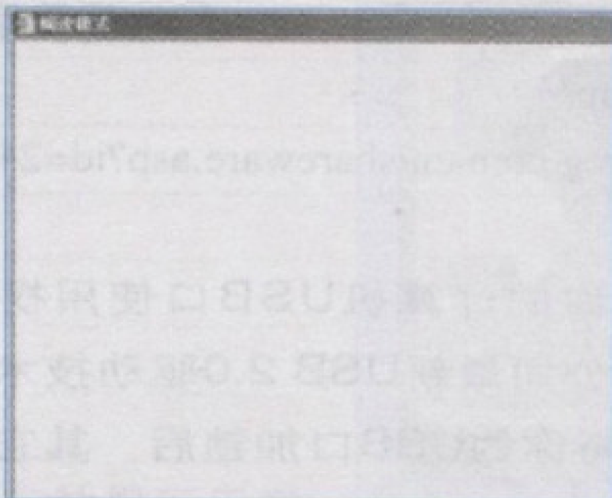
七、编辑容易整理难——资料收集库

作为绿色共享软件的资料收集库，至少在视觉方面，软件做得较为出色，皮肤更换功能的支持使得用户可对软件窗口的风格进行改变，以符合自己的审美观。较完整的帮助文档能帮助用户迅速学会使用软件并对软件做出合理设置。软件支持4种资料收集方式，包括悬浮窗口、鼠标右键菜单、剪贴板监视等用户习惯的采集方式。在软件设置中，用户可根据自己的喜好对IE窗口按钮和鼠标右键菜单进行设置。虽然软件可对网页中包含的RAR、SWF等文件进行收集，但缺乏筛选功能，不能取其精华，去其糟粕，而且全部下载的速度无法得到保证，用户不得不对需要收集的大量资源挨个进行选择性收集。此外，软件的剪贴板监视功能缺乏设置选项，无法对其进行进一步筛选。


只看界面就知道编辑功能强大


收集功能也不赖，同样有悬浮窗

在资料整理和后期处理方面，软件可同时打开多个数据库，方便用户对不同数据库间的资料进行整理和修改，但无法对所收集资料关键字、标签等进行设置，仅能对数据库进行属性上的编辑，这使得用户无法根据自己的需要对资料进行整理，也给后期查找带来一定影响。说到软件的查找功能，多个关键字查找是其十分突出的功能，虽然在资料标签等方面的缺憾使得用户无法在第一时间找到所需要的资料，但多个关键字查找的存在多少弥补了这一缺憾，另外，软件在查找时能直接定位到所查找到的对应关键字的位置，这也使用户可以马上判断出现的资料是否自己正在寻找的目标。


全屏的阅读模式，有看书的感觉

在对收集的资料进行后期处理时，软件支持的HTML转换为TXT文件、半角全角的互相转换、GB和BIG5的内码互转功能都是很实用的。在编辑方面，软件窗口中，用户只能对文本资料进行编辑，对于网页文件的编辑，则需要调用外部程序进行处理。在对资料库进行交流时，软件支持将数据库直接通过E-mail发送，但如果要与其他没有安装该软件的用户共享，资料的交流只能通过软件提供的一个插件将资料制作为EXE文件后进行。当然，软件的插件支持是一个优点，软件主页中提供了一些插件，在帮助文档中也提供了一些简单的插件函数供用户自行编写插件，这使得软件在日后有继续发展的空间。P

中国共享软件

Google已经从单纯的网络应用向着桌面软件开发的道路迈进，它的创意总是无穷无尽。新推出的Google软件包（Google Pack，http://pack.google.com）将桌面搜索、地图搜索和杀毒及反间谍软件全部整合在一个包中，使用统一的程序进行安装和版本的升级维护。当软件有了更新的时候，我们甚至不用去下载新版本和安装，通过Google Pack自动在后台就变成了新的版本！很有意思的软件安装和升级理念，非常值得电脑用户去体验一番。

（软件推荐信箱：hylwrcool@gmail.com）

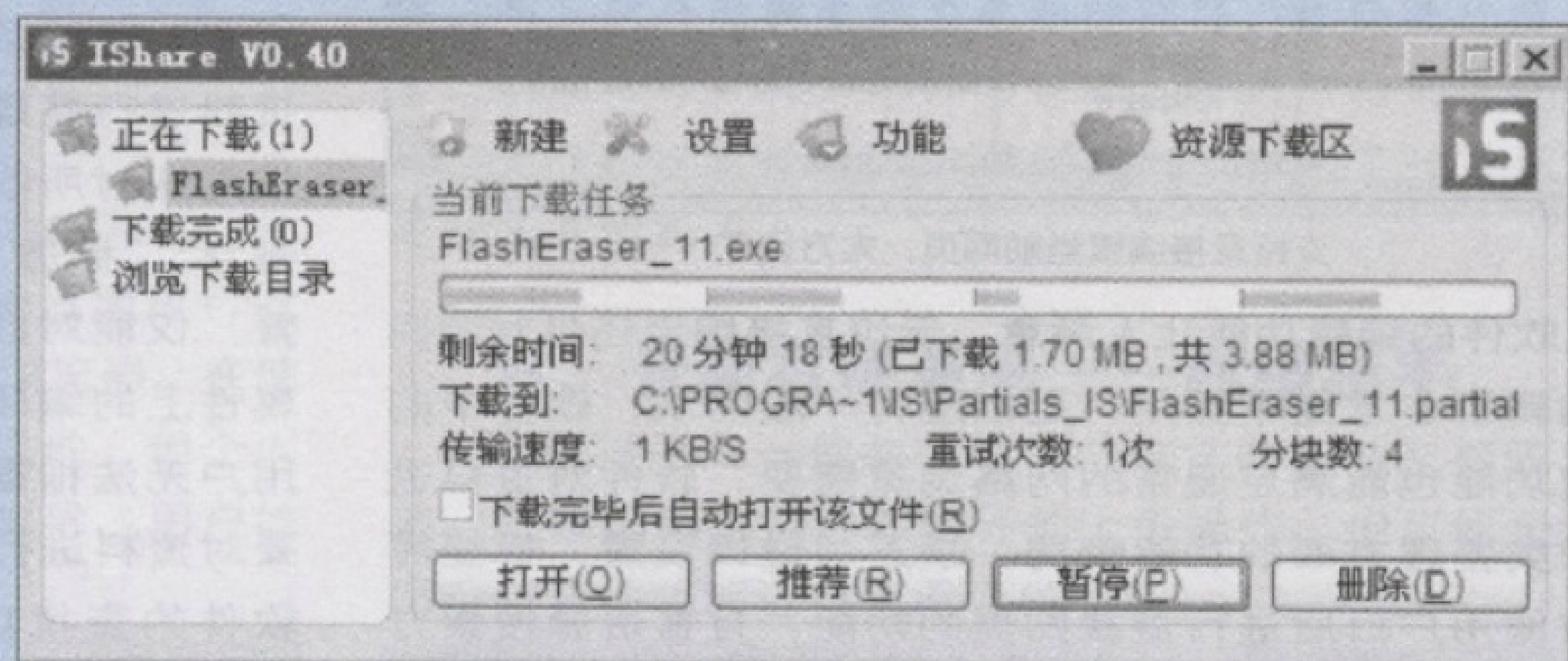
■重庆 CoCo

疯狂下载加速器——iShare

□版本：v0.4 □大小：3.2MB
□授权：免费软件 □作者：52S
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.52s.cn
□下载：http://www.52s.cn/is.html

说明：一款整合了BT、HTTP、FTP、P2SP等主流下载方式于一体的下载小工具，能最大限度突破服务器的流量带宽限制。软件采用了一种智能化技术，可自动在网络上搜索和用户下载内容相同的其它链接并进行网速测试，优先选择速度快的来源进行下载。软件拥有自己的官方服务器，存储了大量软件和影视资源，通过其提供的资源发布平台，用户可方便地将自己硬盘上的资源与一起使用iShare的用户分享。

点评：独乐乐不如众乐乐，P2P下载方式的出现把网络变成了人人分享的美好世界。在强大的P2P软件市场中，时刻都会有全新的软件产品问世。使用iShare的过程中，最强烈的感受还是速度，在CoCo公司的宽带环境中，测试下载速度竟然达到了每秒4MB，这是其它单一模式的下载软件无法比拟的。软件直接将下载资源的搜索整合到其中，想要什么东西，直接在软件中搜索和下载，一气呵成的感觉真不错。

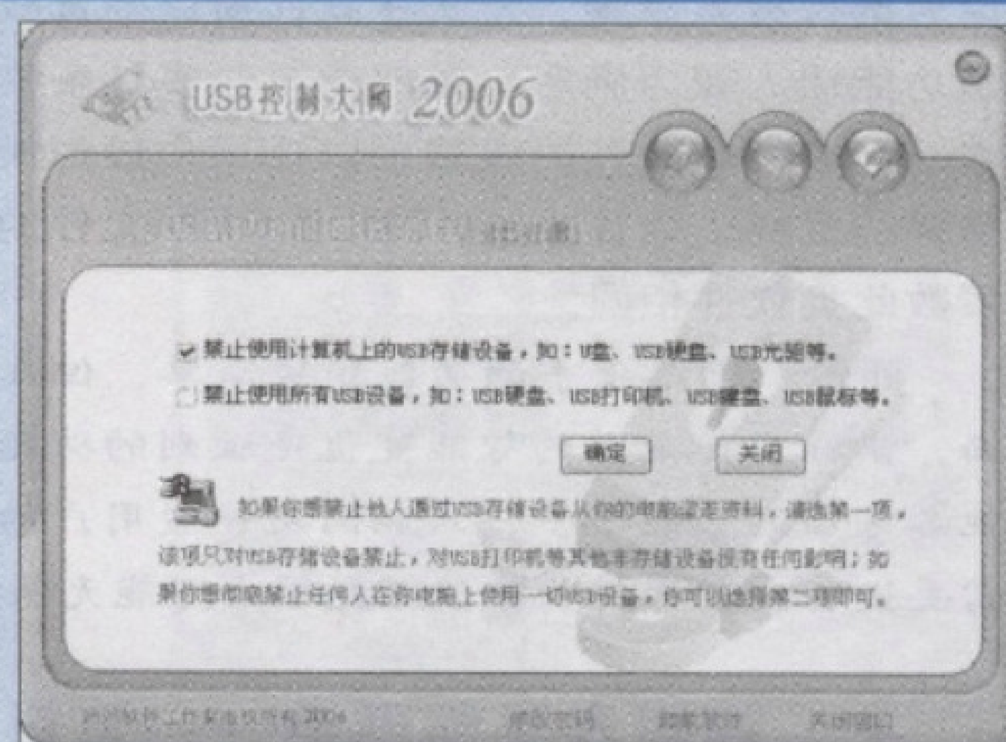


个性化的小巧界面

认识主人U盘的计算机——USB控制大师

□版本：V8.2 □大小：630kB
□授权：共享软件（20次试用限制） □作者：李建州
□平台：Win9X/2000/XP □注册费用：1000元
□主页：http://www.ljz888.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=24948

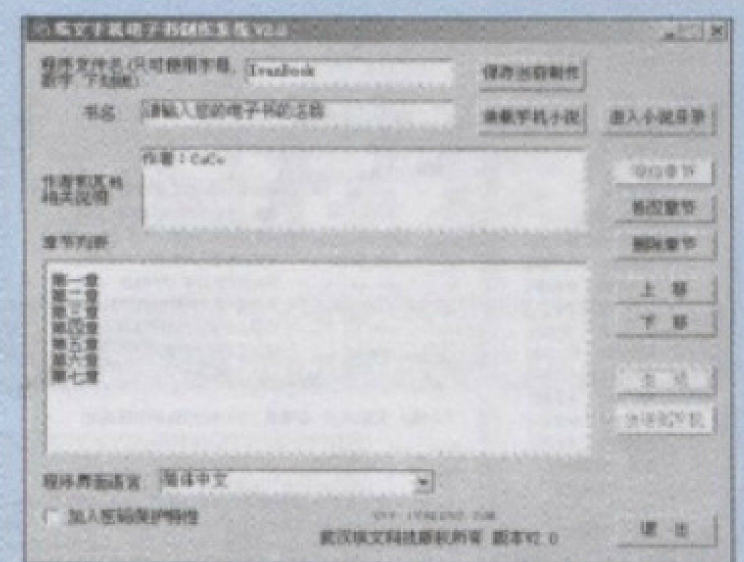
说明：一款全面控制你的计算机USB口使用权限的小工具，软件采用了Microsoft公司最新USB 2.0驱动技术和系统的HOOK实现。一旦用软件将你的USB口加锁后，其它用户除重新安装Windows系统或将你的硬盘拆走外，无法使用任何U盘或移动硬件将电脑中的资料拷贝出去，彻底防止了重要数据和信息被非法窃取。通过软件设置，用户在单单禁止USB存储设备如U盘的情况下，仍然可正常使用如USB键盘和鼠标等其它设备。



适用于需要保护数据的用户

点评：软件的三大特色，一是体积非常小，二是注册费用高，三是操作简单但功能非常强大。只需点击界面上的“我想禁止使用U盘”，然后“确定”即可，所有的安全设置都默默地在后台完成。此外软件还提供了磁盘驱动器加密功能，从系统底层实现硬盘分区的加密和隐藏，对其它用户来说，别说解密，要找出盘符来都是件伤脑筋的事情。当然，实现这一切功能后，你可千万不能忘记软件的解锁密码，否则到时候哭的就是你了。

用手机看自己做的小说——IvanBookMaker


看自己制作的小说

☐**版本**：v2.0 ☐**大小**：922kB
☐**授权**：免费软件 ☐**作者**：埃文
☐**平台**：Win9X/2000/XP
☐**主页**：http://pay.ivansms.com/help/detail/BM_index.html
☐**下载**：http://pay.ivansms.com/help/detail/BM_download.html

说明：一款小巧的手机小说及电子书的专业制作和发送工具。用户只需通过软件建立小说的章节和回目，然后逐一进行添加，完成后即可生成标准的手机可阅读的电子版小说。生成的小说可通过软件直接发送到用户的手机中，而无需其它外置的蓝牙等传送设备。小说支持繁/简体中文，支持自动翻页和卷轴功能，提供包括字体、背景和颜色等样式的参数选择，节省手机的电力消耗。如果你是书迷的话，还可通过在线方式随时查询网上最新的小说情况。

点评：手机的屏幕越做越大，色彩越来越丰富，游戏种类也越来越多。但好静不好动的CoCo还是喜欢在等车时用手机静静地阅读自己喜欢的小说。为此还特意去买了根数据线，下载了大量软件来将文本文档转换成手机支持的KJave程序，然后通过数据线传送，可谓繁琐之至。IvanBookMaker的特色首先是制作简便，章节和内容的建立直接在软件中完成；其次无需任何数据线和红外设备，通过软件官方提供的短信接口，直接将小说发送到手机中。


网页瘦身行动

给你的站点一副减肥药——网页优化大师

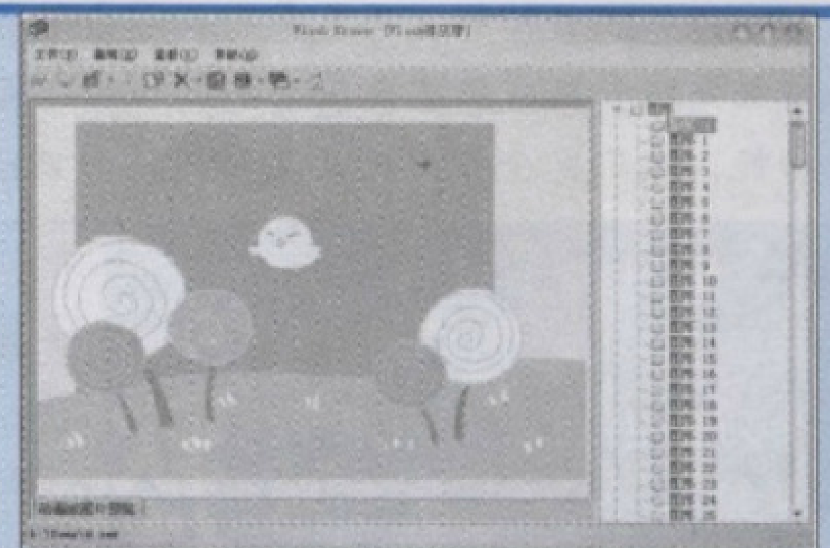


☐**版本**：v8.1 ☐**大小**：2.2MB
☐**授权**：共享软件（15次试用） ☐**作者**：加佳工作室
☐**平台**：Win9X/2000/XP ☐**注册费用**：100元
☐**主页**：http://www.icqmm.com
☐**下载注册**：http://www.icqmm.com/htmlzip.zip

说明：一款压缩HTML网页文件体积的小工具，能加快页面在浏览器中的显示速度，减轻服务器的数据传输负荷。被压缩过的页面与原来的页面在浏览器中的显示和内容完全保持一致，不会丢失任何信息。软件还提供了一个内容分析功能，我们可分析一个网页中的图片和媒体文件数据、内部链接情况、脚本和表格的多少等数据，让用户了解每一个页面的具体情况，选择适合自己的优化方式。

点评：相信大家都用过Word将文档保存成HTML格式，但一个几百文字的内容通过Word生成的页面体积却能飙升到几百kB，同时我们在制作页面的时候，数不胜数的Table表格、换行、注释、冗余代码、不必要的结束符标识等也会将页面弄得好似庞然大物。经过测试，网页优化大师可将页面的体积减小25%至50%，压缩速度也比较理想。值得提醒的是，由于压缩过程会对原文件进行读写操作，建议用户在使用前注意备份自己的数据。

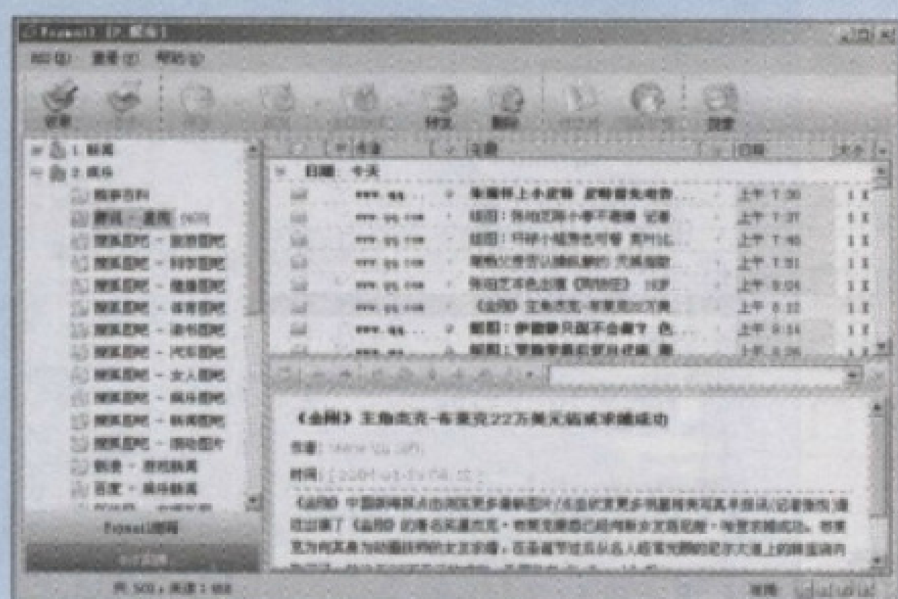
网页动画随心改——Flash橡皮擦


界面元素全现形

☐**版本**：v1.1 ☐**大小**：3.9MB
☐**授权**：共享软件（无法保存擦除对象） ☐**作者**：Milsoft
☐**平台**：Win9X/2000/XP ☐**作者**：49元
☐**主页**：http://www.milsoft.net/
☐**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=6341

说明：一款可帮助我们擦除和修改已经成形的Flash文件中的界面元素的好工具。软件使用非常简单，选择你要修改的Flash文件，所有元素都会列出在界面右侧，预览效果则显示在左侧，找到你不需要的东西，敲击Del键即可直接将其放逐出去。软件并不会反编译任何Flash文件，修改好的文件无需进行复杂的链接和编辑，直接存盘即可。软件最新版本支持Flash 8.0和完整的对象树中文化，无需Flash知识，一键搞定所有动画。

点评：请人做了一个Flash，但每次总是有些小地方如Logo和文字需要修改或删除，每个小改动都要麻烦人家，实在繁琐。看到好的Flash动画，想删除一些东西（一个不合时宜的标志，一个多余的文字等）拿来自己用，却不会Flash设计。这时Flash橡皮擦可帮了我们大忙了，选择、点击、删除、存盘，显得快捷和高效率。CoCo已经喜欢上了这个小工具，你呢？


有了较大变化，更加人性化设计

人见人爱的小狐狸信使——FoxMail

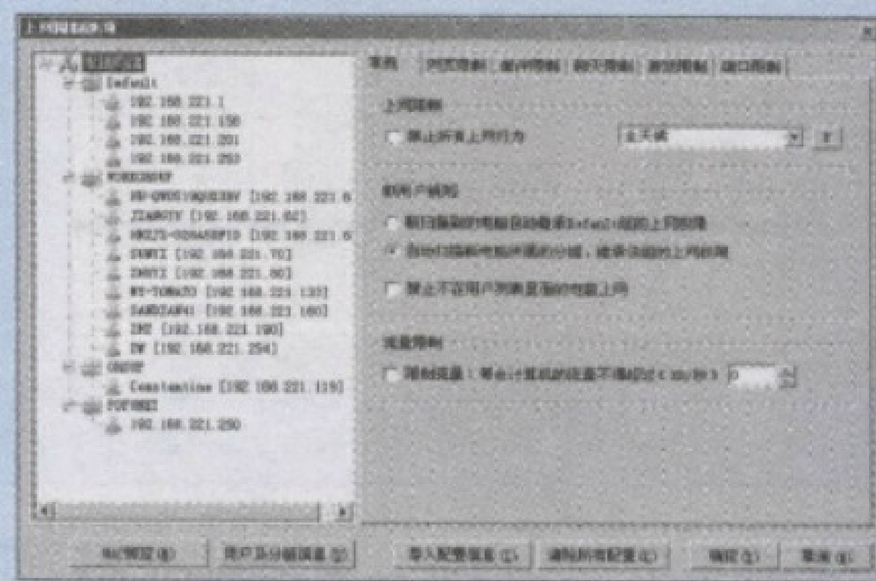
□版本：v6.0beta2　□大小：5.7MB
□授权：免费软件　□作者：foxmail
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.foxmail.com.cn/
□下载：http://fox.foxmail.com.cn/

说明：一款功能非常全面的电子邮件客户端软件，除了普通的邮件收发功能外，FoxMail在邮件的处理规则上花了相当大的功夫。软件能够自动识别大量的垃圾邮件，并通过用户的不断使用而对自身进行智能化的学习和配置，最大程度上满足用户的使用习惯。软件支持流行的RSS资讯订阅服务，不用打开浏览器，我们通过FoxMail可以直接阅读喜欢的博客文章、论坛帖子和各种时事新闻。软件具有非常高的安全性能，能有效地检测出邮件中的恶意插件和代码，并将它们阻止在外，确保电脑和邮件的双项安全。新版本增加了对Gmail的支持，邮件也可按时间等分隔排列，更加方便用户查找。

点评：FoxMail作为中国共享软件的骄傲，一直深受新老网虫的喜爱。上世纪90年代初期Internet刚刚普及的时候，在充斥着各种英文ftp、浏览器、下载等软件的网络环境中，FoxMail的出现对网民来说是一个非常大的惊喜。轻盈小巧的体积，支持多人共同使用一个FoxMail却又不互相干涉彼此的邮件信息，同时提供了强大的保密机制防止邮件内容的外泄。软件非常符合国人的使用习惯，新的版本更是增加了更多的流行时尚元素，从RSS阅读到GMail的本地化接口，正在逐渐跨越电子邮件的局限性，成为一个网络资讯的收发平台。

多人上网管理好轻松——AnyRouter

□版本：v 1.10　□大小：3.4MB
□授权：共享软件（用户数目限制）　□作者：AnyRouter
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：188元
□主页：http://www.anyrouter.com/
□下载注册：http://www.anyrouter.com/download.htm


利用规则合理利用带宽

说明：一款用于多人共享Internet连接上网的网关型工具软件，并提供了强大的网络监控和代理服务器功能。使用AnyRouter我们可实现隔离外来的非法访问、对网络中每台机器的流量进行控制、禁止使用特定端口等功能。通过AnyRouter的监控功能，可对网络上计算机的网页浏览、聊天和游戏、FTP下载和上传等行为和端口进行监视，找到究竟是谁、什么软件在大量占用我们宝贵的带宽。

点评：多人上网最大的麻烦就是如果某个人在疯狂下载，其他人上网都会受到非常大的限制。靠简单的HUB我们无法做到方便的流量控制，而且需要在每台机器上进行HTTP和Socket代理设置，非常繁琐。而AnyRouter的最大的特点在于它是一个网关型服务器，只需要在共享上网的指定服务器上设好配置，其它机器无需任何设置就可轻松上网。软件还提供了强大的限时功能，我们完全可自定义某时间段只能进行的特定操作（如晚上23点前不允许FTP下载，睡觉的时候放开下载的权限）。

软件升级快报

闲逛网上软件“超市”，一串串长长的软件列表中到处可见命名为某某大师、某某精灵、某某专家助手的软件。是开发者懒惰，还是对于自己软件的百倍信心？千篇一律的名字，只能使用户感到无味，想想网络蚂蚁、魔法兔子、友情强档，光听这些名字就产生想试一把的冲动呢。

Net Transport：稳定的流媒体下载工具，版本更新至2.02，增强了对ASX流媒体文件的分析能力，改正无法分析某些情况的SMIL脚本。推荐下载更新地址：http://www.nettransport.com.cn/chs/download.htm。

完美卸载：将那些顽固而不需要的应用程序通通驱逐出我们的硬盘，版本更新至2006贺岁版，增加了新注册表备份工具和还原方式。推荐下载更新地址：http://www.wjfsoft.com/wmxz.htm。

迅雷：突破传统概念的下载工具，让用户获得极速的下载体验，版本更新至5.1.0.153，增加了雷区资源发布服务，开始支持FireFox浏览器。推荐下载更新地址：http://www.xunlei.com/download.htm。

暴风影音：影视文件播放一条龙解决方案的整合工具，版本升级至5.12 RC3，提高了对MP4/MKV/OGM内嵌字幕的兼容性，针对组件和功能的强化调整了综合设置程序和安装程序。推荐下载更新地址：http://www.yesure.com/storm。

共享软件是以“先使用后付费”的方式销售的享有版权的软件。同商业软件相比，共享软件提供了更高的自由度，同免费软件相比，共享软件又具有更好的售后服务优势。本期《大众软件》调查话题：与商业软件比较，你心中的共享软件的真正定义是什么？对提高共享软件在软件之林的竞争力，你有哪些想法？

本期话题：

免费、还是共享？这是个问题

现在的共享软件一般来说，价格都能承受，支付也方便，剩下就是值不值的问题。所以我认为，作为开发者应该从自己身上找原因。另外我也要告诉广大电脑用户，软件开发确实很辛苦，要花费大量的时间和精力，有了您的经济支持，软件的开发、改进才能维系。如果认为值就买吧，在网上搜索破解版往往花费大量时间，而且可能一无所获，时间不就是金钱吗？

——软件《Twilight》作者 艾溪

其一体现在开发规模上的差异，目前国内共享软件的开发能力和投入比较低，软件质量一般会比商业软件稍次，按照“高投入高产出”的原则，共享软件盈利远比商业软件低；其二，共享软件的传播和销售主要是通过网络，而商业软件往往采用传统销售方式，以网络销售为辅，销售模式的差异决定了共享软件在销售成本上具有很强的优势；其三，共享软件多定位为用户量大、普及性强、大众化的软件产品，而商业软件更多属于专业性强、有行业特征的软件产品，因此成功的共享软件用户量会比较大，同时按照“量大优惠”的原则，共享软件的价格远比商业软件便宜。

——软件《超级个人通讯录》作者 七公

与商业软件相比，共享软件的生命力在于：对于一个软件用户来说，如果你对软件的需求不是十分特殊，那么用共享软件要比单独开发或购买商业软件划算得多。它与免费软件相比，能更广泛地调动软件作者的积极性，使软件的用途、功能、性能更丰富多彩，常言说得好“一花独放不是春，万紫千红春满园”。

——软件作者《智佳起名向导》作者 郎志坚

做用户需要的软件，实用至上，价格其次。共享软件优点在于价格适中，功能针对性强；缺点是共享软件好像总无法做大。增强自身技术能力，多了解用户需要什么、想要什么，尽力把它实现出来，这就够了。

——软件《超级屏幕锁》作者 杨霓

共享软件的优势在于，作者可不对未注册用户负责，因为是先使用后付费，说明用户已经对软件进行了测试，对同一版本出现的问题，用户可以接受。商业软件则不同，必须由开发者进行严格测试，对许诺的功能必须保证完整无误。

——软件《数码阅卷王2006》作者 卢国华

工人的编程梦想

——小记软件“一键钟情”开发者



在网络上找到赵瑞亮，软件“一键钟情”（本刊2006年第01期应用心得栏目有过详细介绍）的作者，初次表达采访意图的时候他就告诉我们，自己非常内向，对着电话会什么都说不出来。一般现实中不爱说话的人，通过网络交流往往能挖掘出更多的题材，果不其然。E-mail访谈下来，洋洋洒洒收集了很多页的交流记录。

今年25岁的小赵是一名普通化工工人，和很多没有跨入软件行业的人一样，编程是一个实现梦想的工具。由于没有好的网络和学习环境，初学编程的小赵走过了比较漫长的摸索之路。刚开始甚至都不知道该学习什么语言，于是在没有头绪中乱学，买了各种各样的参考书，直到听别人说应该先学C语言，这才开始着手。

对于和自己以前一样在学习编程的道路上苦苦挣扎的朋友，小赵的建议是：不要只学书本的东西，一定要试着编，哪怕只学过几天的程序，也要试着编些小软件。只有在编程的时候才会发现问题，才会去寻找问题的答案，才能事半功倍。

市面上的热键管理工具很多，但没有几款的功能是十分全面的，小赵的目的就是要做这样一款软件。“一键钟情”的优势就在思路上，尽管还有许多功能没有开发，但小赵认为想法是最基础的。决定写“一键钟情”是在2005年6月份，当时光设计“一键钟情”功能及界面等资料就写了好多张稿纸，主要集中在对一些主要技术的研究上，突破了技术上的瓶颈，剩下的事情就十分简单了，2005年8月，小赵开始编写“一键钟情”，2005年9月19日发布了第一个测试版本。

谈到第一笔软件注册费的用途，“嘻！我还没收到呢”，小赵俏皮地说，“注册人数还没有达到共享软件注册中心的发单底限。至于钱的用途，自然是去多买几本编程的书啦。”对于小赵来说，这些书就像漫画书一样引人入胜。

记得有一部电影的标题就是《生活辛苦才快乐》，当然了，没有艰辛的耕耘，怎能收获丰富的果实呢？



编者按： 即使是最常用的工具软件，我们还是有很多功能没有用到（用全）。深入挖掘一款软件的潜力是件很有趣也很有意义的工作，为什么不去尝试一下呢？然后把你的“挖掘”成果写成文章，投稿到say@popsoft.com.cn就可以了。

本期推荐文章

强化你的“网络状态”显示功能

■辽宁 蓝色海岸

众所周知，在Windows 2000/XP/2003操作系统任务栏托盘区有一个“网络状态”图标，通过该图标，用户可快速了解网络的连接状况，以及IP地址、子网掩码等简单的网络参数。虽然该图标功能简单，但很实用。如果你对该图标情有独钟的话，可利用Network Statistics（下载地址是http://www.skycn.com/soft/13722.html）再强化一下该图标，让其功能变得更强大、更实用，成为我们网络管理的得力助手！

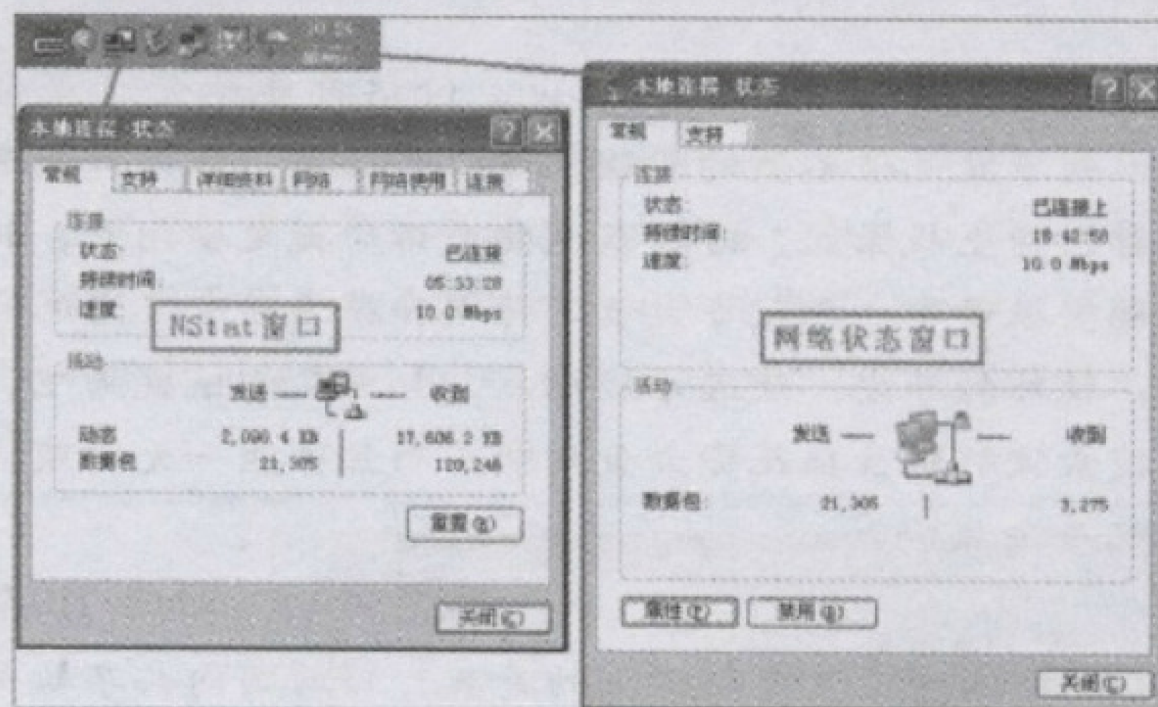


图1

Network Statistics（以下简称NStat）是一款绿色软件，无需安装，下载完毕，将其解压到任意目录，双击后执行其中的可执行文件即可。执行后在任务栏系统托盘区会出现一个和“网络图标”相似的图标（**如图1**），如图所示，左侧是NStat图标及其展开后的窗口，右侧是原来的“网络状态”图标及其展开后的窗口，是不是像兄弟俩？不过，比较之后就会发现两者的区别了，下面就让我们领略一下NStat的过人之处吧！

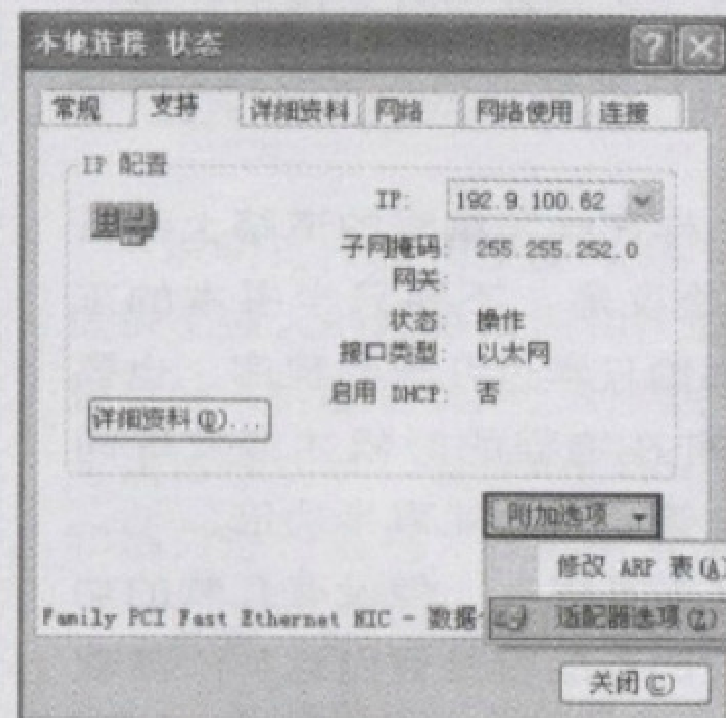


图2

强化1：自动变换单位，让收发数据包大小更易懂

大家都知道，“网络状态”图标的基本功能是指示网络的连通状况以及发送、收到的数据包的大小，单位是MB，而且是衡定不变的。NStat同样具有这些基本功能。与“网络状态”不同的是，NStat可自动变换数据包大小的单位，数据包小时使用小的单位如字节和KB；数据包大时，就会自动转换为MB，让数据大小更易懂，不必每次都要自己换算，非常人性化。

要开启该功能，首先双击托盘区的“NStat图标”，在弹出的“本地连接状态”窗口中，切换到“支持”选项卡，点“附加选项”（**如图2**），选择“适配器选项”。在弹出的“选项”窗口中切换到“常规”选项卡，在“传输的字节显示单位”栏中点选“动态选项”单选按钮（**如图3**），点“确定”按钮。好了，在“本地连接状态”窗口中点击“常规”选项卡，其中发送和接收的数据包大小会动态显示，并自动切换数据单位。

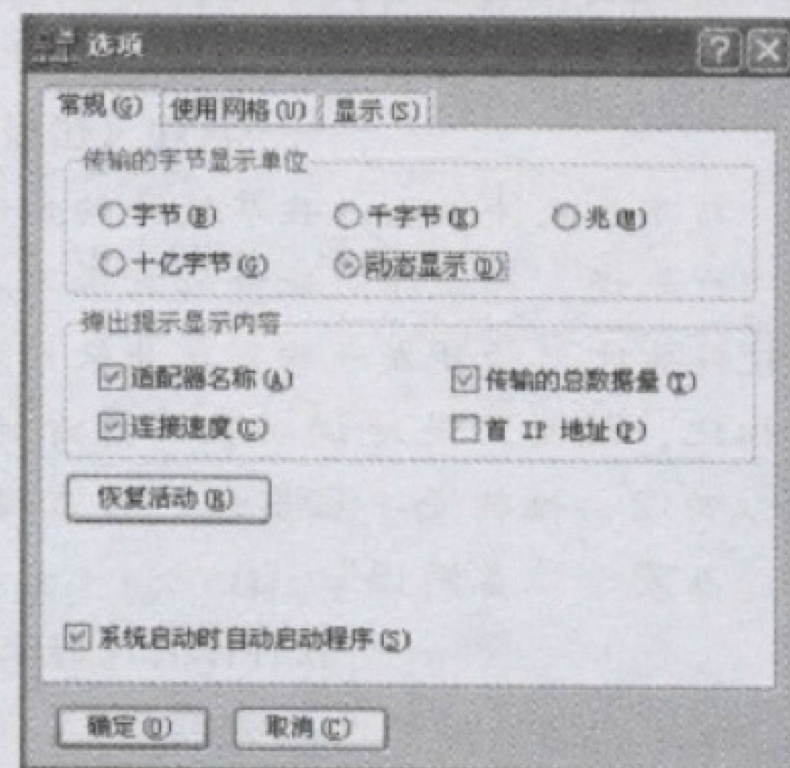


图3

小提示：在“选项”窗口中，你也可点击其它数据单位来衡定数据的显示单位，有“字节”“千字节”“兆”“十亿字节”等单位可供选择。

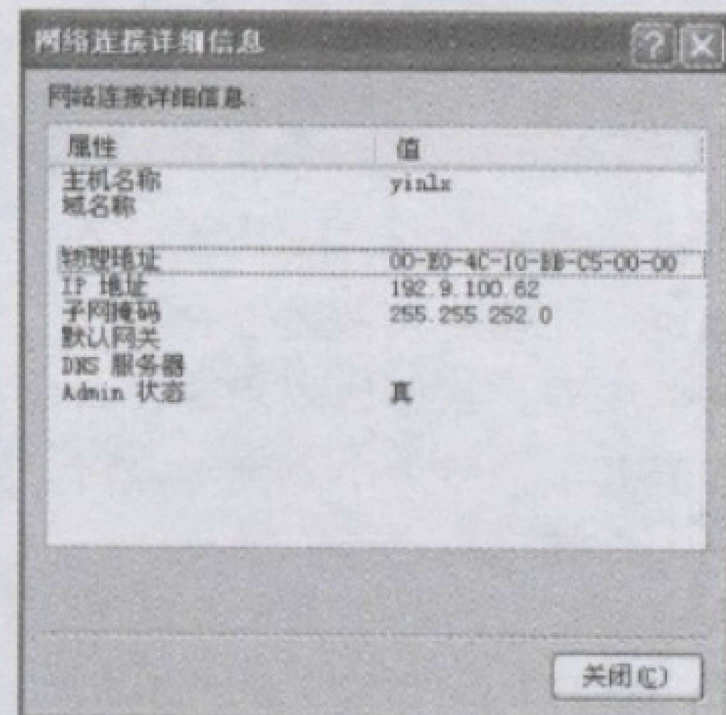


图4

强化2：将网络参数一锅端

了解网络的各个参数是我们经常遇到的事情，通常情况下都是打开一个命令行窗口，输入“ipconfig /all”，不过有了NStat我们就再也不必劳神费力地去那黑乎乎的命令行窗口中输入命令了。在NStat“本地连接状态”窗口中，切换到“支持”选项卡，在这里可看到本机IP、子网掩码、网关、接口类型、是否启用DHCP等信息，如果你觉得不够详细，还可点击“详细资料”按钮，在弹出的窗口中查看更为详细的信息（**如图4**）。

小提示：在“支持”选项卡下还有一个“附加选项”按钮，这里提供了一个手动编辑ARP表的功能，有了它，编辑ARP表时就不用再到命令行窗口中了。

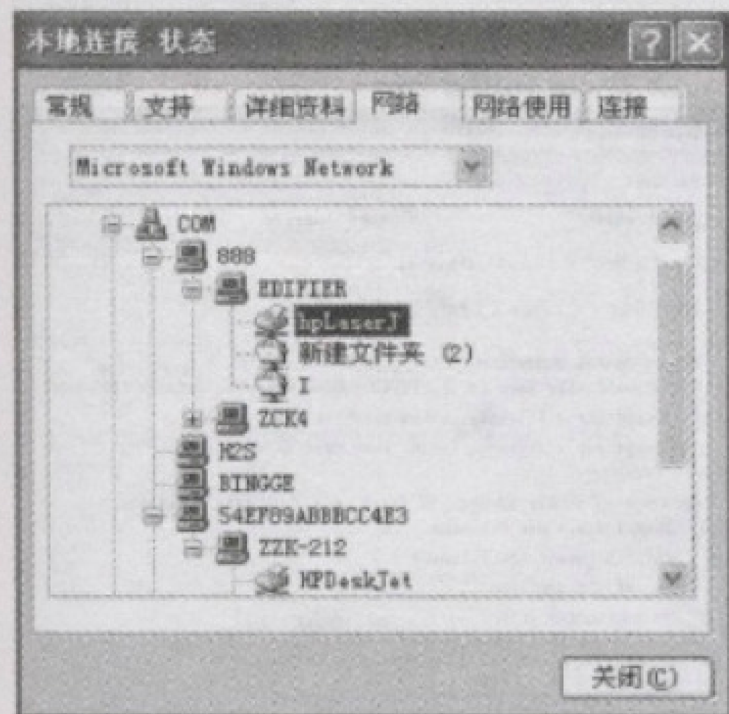
强化3：用曲线图方式查看网络使用情况

在NStat“本地连接状态”窗口中，点击“网络使用”选项卡，一幅漂亮的曲线图出现在眼前（**如图5**），NStat将上传和下载的流量以图形化的形式表现出来，并且还能由用户来自行设定上传、下载曲线的标识颜色。更为可贵的是，它的默认流量单位就是我们平时常用的kbps，同时它也能自动计算设备的当前速率、平均速率和最大速率，使用情况一目了然。这种方法可给我们诊断网络故障带来很大方便。


图5

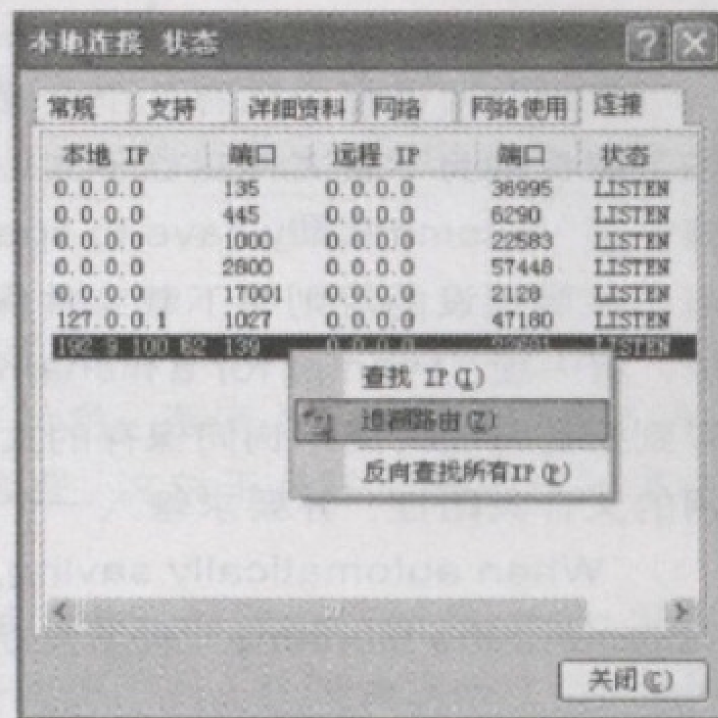
强化4：方便地使用网络资源

在局域网中，为便于工作，同事间共享文档、打印机是最为平常不过的了，平时要使用这些共享资源，通常情况下都是在“网上邻居”中层层展开来查找和使用的，现在你可在NStat中直接调用了。在NStat“本地连接状态”窗口中，切换到“网络”选项卡，展开“Microsoft Windows Network”，看到了什么？网络中的所有用户全都在这里列队候选了（**如图6**），选中某一用户共享出来的资源，在其上点右键，选择“资源管理器”，就可打开并使用这些共享资源了，十分方便。


图6

强化5：严防“病”从口入

大家都知道，网络是通过端口进行通信的，因此为保证网络各项功能的正常运转，系统需要开放各种端口。而病毒与黑客也是通过端口来入侵我们系统的，通过NStat可查看系统所开放的端口，以及谁在使用这些端口，防止“病从口入”。在NStat“本地连接状态”窗口中，切换到“连接”选项卡，这里显示出了本机所有已开放端口的工作情况（**如图7**），如果你了解各个端口的作用，那么可轻易判断出这些端口是正常开放，还是有木马、黑客在使用。另外，还可在某个端口上点右键，选择“追溯路由”，可进一步查找判断。若在这里发现一些可疑的端口被别的IP地址打开，应怀疑有病毒或木马，最好立即升级病毒库或使用木马检测软件来彻底查杀。


图7

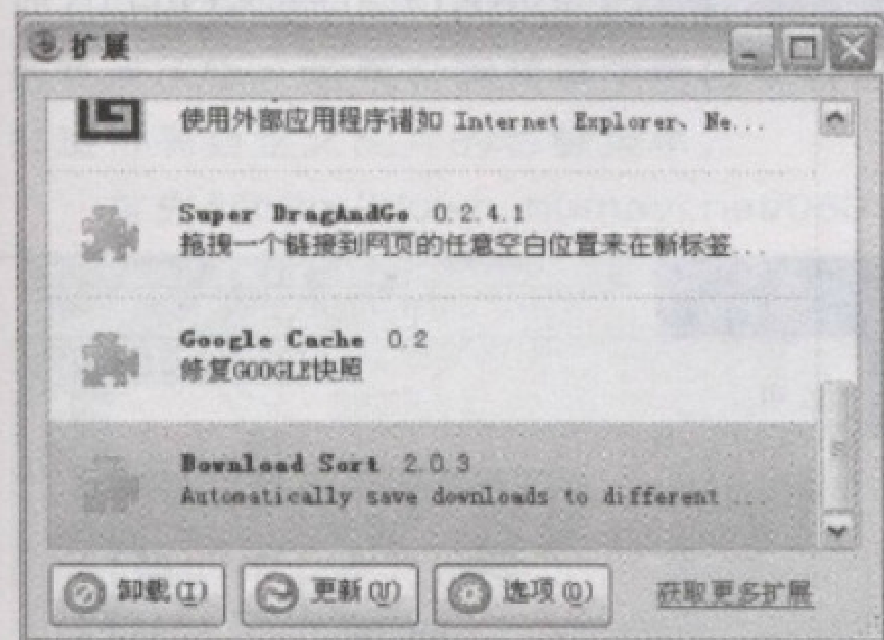
强化6：让NStat随系统启动而启动

NStat虽然使用方便，但默认情况下，并不会随系统启动而启动，况且手动运行后会在托盘区出现一个和系统“网络状态”图标相近的图标，容易产生混淆。我们可屏蔽掉“网络状态”图标，并且让NStat随系统启动而启动。双击“网络状态”图标，在弹出的窗口中点“属性”，在新窗口中去掉“连接后在通知区域显示图标”复选框中的✓，点“确定”按钮。接下来，双击“NStat”图标，在弹出的窗口中点击“支持”选项卡，点“附加选项”→“适配器选项”，在新窗口中勾选“系统启动时自动启动程序”复选框即可让NStat随系统的启动而启动了。

小结：从上面的介绍我们可看出，虽然NStat并没有多少新鲜功能和“出彩”之处，其大部分功能都可利用系统“网络状态”图标和命令来实现，但是，NStat却能把许多细小的功能集中在一起，大大方便了用户的查看和使用，十分贴心和实用。

在Firefox中也玩自动分类下载

■贵州 冰河洗剑


图1

现在网上都在热炒FlashGet的自动分类下载功能，也就是根据文件后缀名或某种指定规则，将文件自动分类保存到预设的路径中，不用再为每个文件都指定保存路径了，下载和管理极为方便。不过，自从丢掉漏洞百出的IE浏览器而改用Firefox后，我就常使用Firefox自带的下载功能。强大的Firefox当然也有自动分类下载功能，看看我是怎样在Firefox中使用插件玩自动分类下载吧！

这里我们要用到一个名为“Downd_sort”的Firefox下载增强插件（下载地址为https://addons.mozilla.org/extensions/moreinfo.php?id=25&vid=26），Downd_sort可让Firefox实现更为强大的分类保存功能，不必调用外部的下载工具，就能根据你下载的文件的扩展名，或下载地址中包含的字符串，自动将下载文件放到不同的目录中。

首先下载Download_Sort 2.0.3插件，Firefox插件是一个后缀名为XPI的文件。把XPI文件拖进Firefox窗口里，弹出安装对话框，询问你是否要安装这个扩展文件，点击“立即安装”，重启浏览器即可安装成功。重启Firefox后，点击菜单“工具”→“扩展”，打开插件管理对话框，在列表中选择“Download_Sort 2.0.3”，然后点击对话框中的“选项”按钮（**如图1**），打开下载分类设置对话框。

Download Sort提供了两种自动分类下载模式：扩展名下载(Extension)和关键字下载(Keyword)(**如图2**)。扩展名下载方式适合对音乐、图片、电影之类的文件进行自动分类，假设我们要将Firefox下载的MP3音乐自动保存在“C:\Download\mp3”文件夹下，在“Extension”框中输入下载文件后缀名“mp3”。要注意，在输入后缀名时，千万不要多输入后缀名前的“.”，否则规则会失效。在“Folder”中指定文件保存路径，“Sub-folder”项使用默认的“None”，表示不建立任何子文件夹，其它使用默认的第一个选项。设置完毕后点击“Add/Update”按钮，在左侧的“Extension”列表中添加一条名为MP3的规则。设置生效后，下载后缀为MP3的音乐文件时，就会被自动保存在指定的文件夹中了。

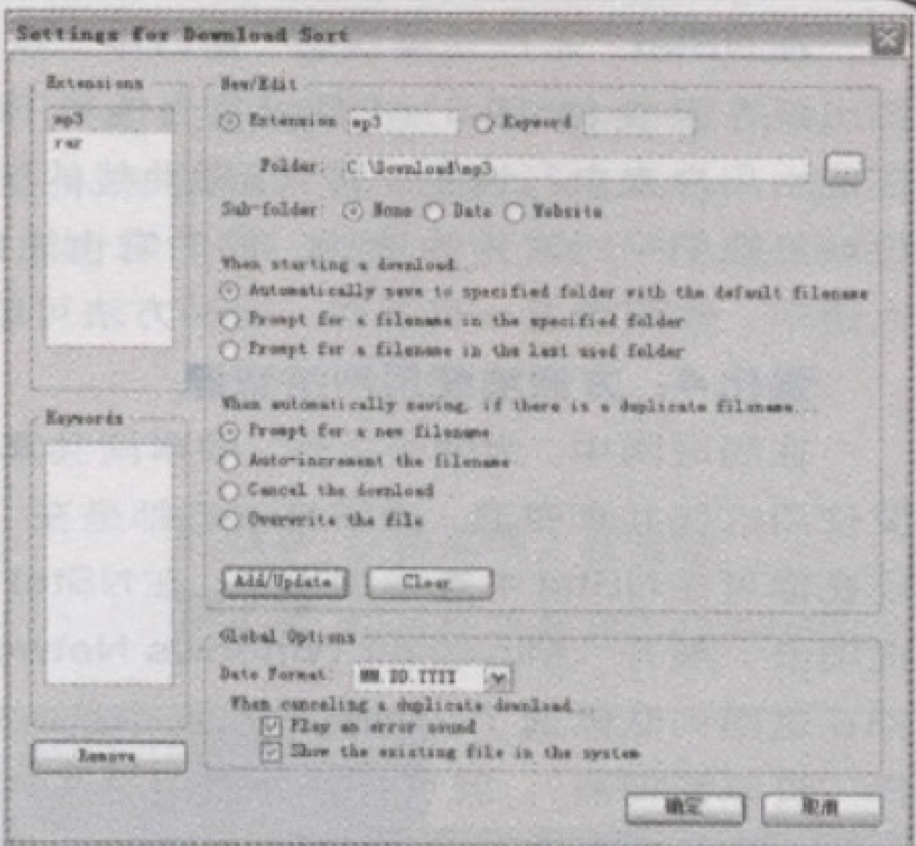


图2

关键字下载方式适合于对某一网站下载的文件，或某一主题内容的文件分类保存(**如图3**)。例如我们想把从“汉化新**”网站(http://***.hanzify.***/)下载的所有文件，都保存在指定的汉化文件存放目录中“C:\download\hanhua\”，可勾选“Keyword”项，在后面的输入框中输入该网站链接中的关键字符“hanzify”，然后在“Folder”中指定文件保存路径；“Sub-folder”项可勾选“Website”(表示在指定的保存目录下以网站域名为名建立一个子文件夹，下载文件保存在新建的文件夹中)，其它设置项使用默认，最后点击“Add/Update”按钮，在左侧的“Keyword”列表中添加一条名为“hanzify”的规则。以后从该网站下载的所有文件都会被保存在指定的目录中了。

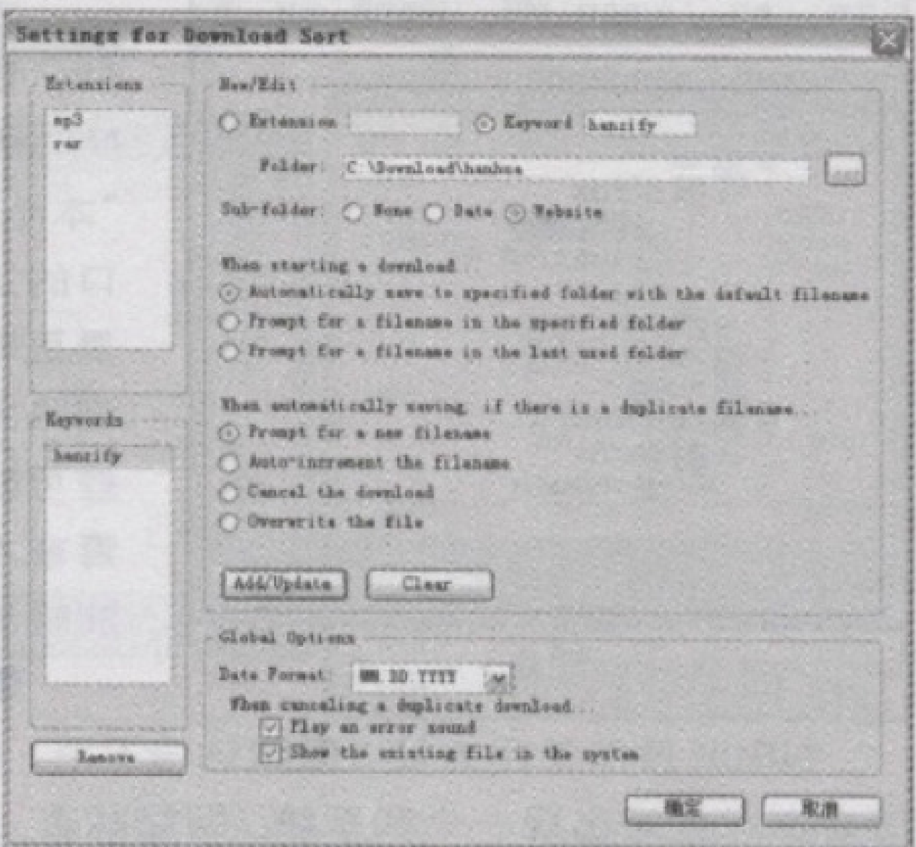


图3

在设置对话框中还有几个设置选项：“Sub-folder”中的“Date”，表示按下载日期为下载文件建立子文件夹；“When starting a download”中的第一项“Automatically save to specified folder with the default filename”，表示按照预设的规则将下载文件保存到指定的文件夹中，文件名不进行更改；第一项“Prompt for a filename in the specified folder”表示在自动保存到指定路径时提示询问保存的文件名；第三项表示将文件保存到上一次使用的文件夹路径，并要求输入一个文件名。

“When automatically saving,if there is a duplicate filename...”项是用来设置同名文件覆盖与否的，其中“Auto-increment the filename”表示自动更改文件名，“Cancel the download”表示取消下载，选择“Overwrite the file”项则会自动覆盖文件，“Prompt for a new filename”表示当发现保存路径中有一个同名文件时，提示输入一个新的文件名。

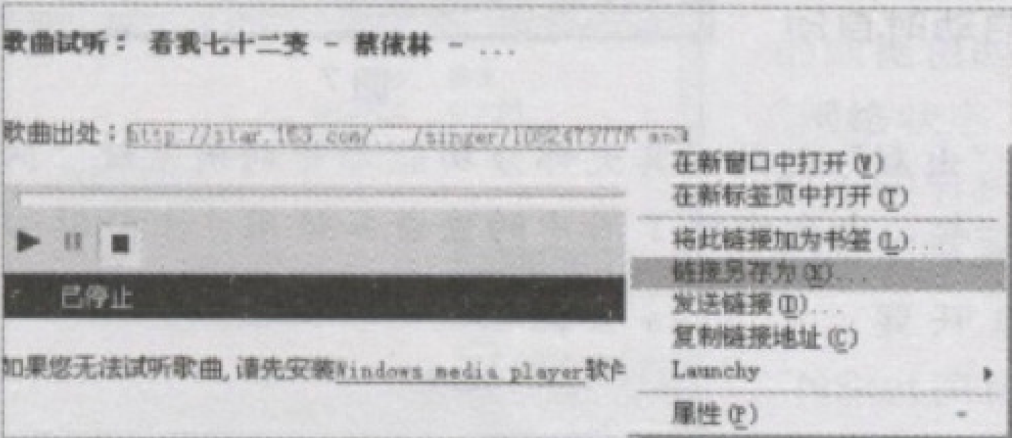


图4

此外，在“Global Options”项中可设置取消下载时的提示、设置日期文件夹的格式等。

当建立一条下载规则后，下载文件时千万不要直接点击下载链接，否则Firefox会自动调用系统中的下载管理器插件保存，而是应该在下载链接上点击右键，在弹出菜单中选择“链接另存为”命令(**如图4**)，才可成功地调用Download Sort实现自动分类保存。

提示： 在IE中有FlashGet，Firefox中也有FlashGot。FlashGot是Firefox的另一个下载扩展插件，可让Firefox调用外部下载工具。在Firefox安装设置FlashGot插件，就可直接使用FlashGet进行资源下载，通过FlashGet就可实现FireFox的下载自动分类了。

Gtalkr，岂止是聊天

■安徽 居志成

Google Talk已发布一段时间了，而且还在不断更新，相信试用的人有不少。如果问你见过内嵌在网页中Flash版本的Google Talk吗？可能许多人很茫然。请你打开网址http://www.gtalkr.com/，一个崭新的名叫Gtalkr的另类Google Talk将展现在你面前。它不仅可实现聊天功能，还有一些自己的特色(前段时间还是英文版，现在变成了繁体中文版了，不过，翻译的质量不太理想)。

网页的左边是动态介绍，右边就是登录界面。如果你还没有GMail信箱，不需要别人邀请，直接单击“你能在这里报名”就可申请了(**如图1**)。

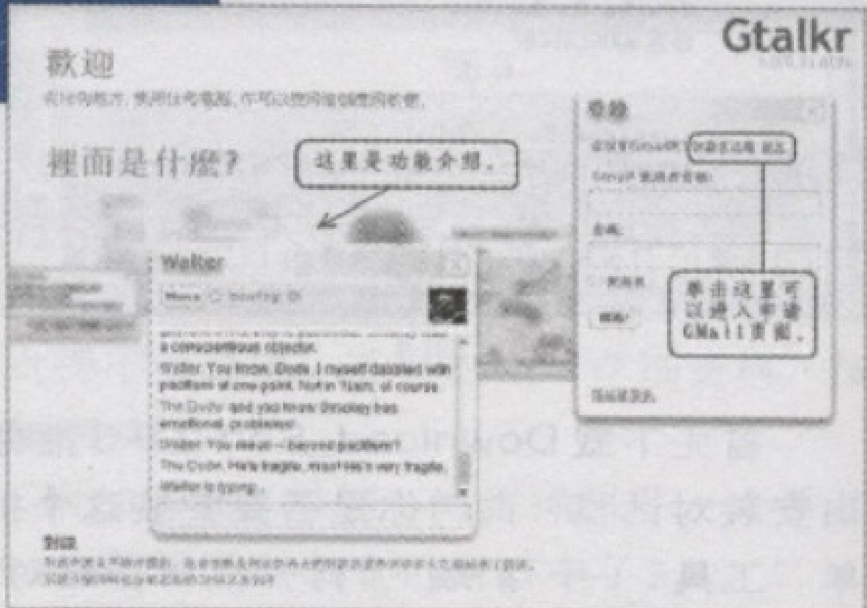
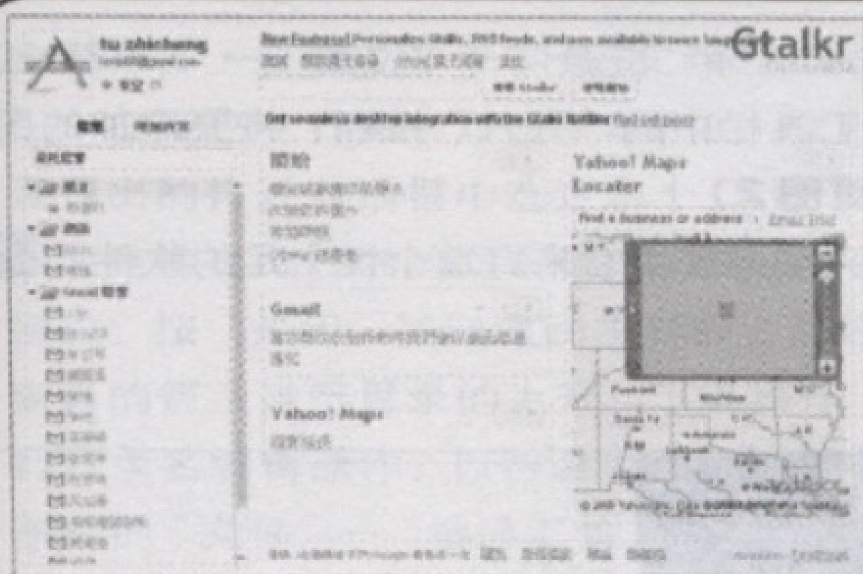


图1


图2

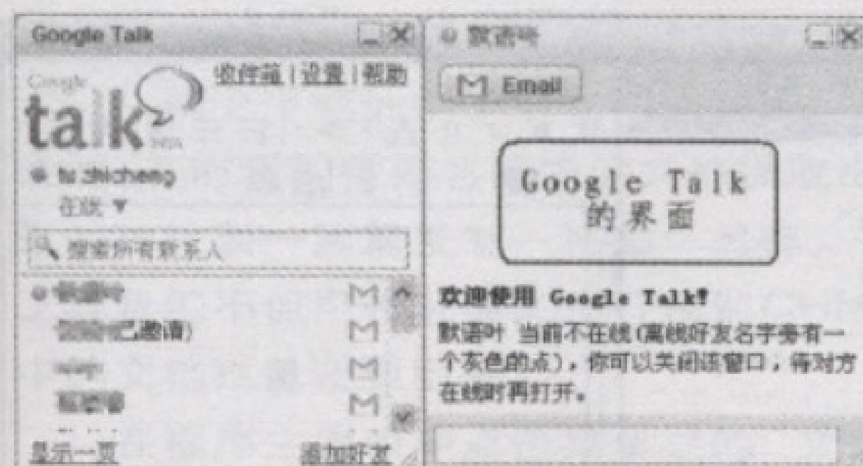


图3

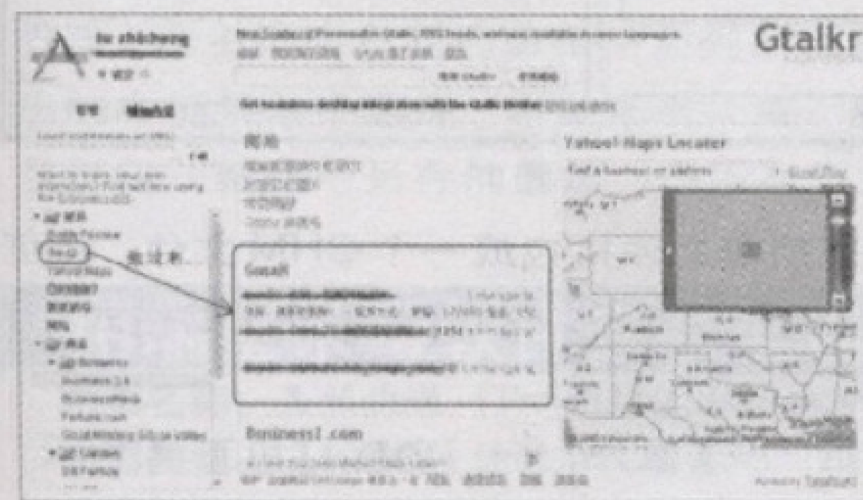

图6


图7

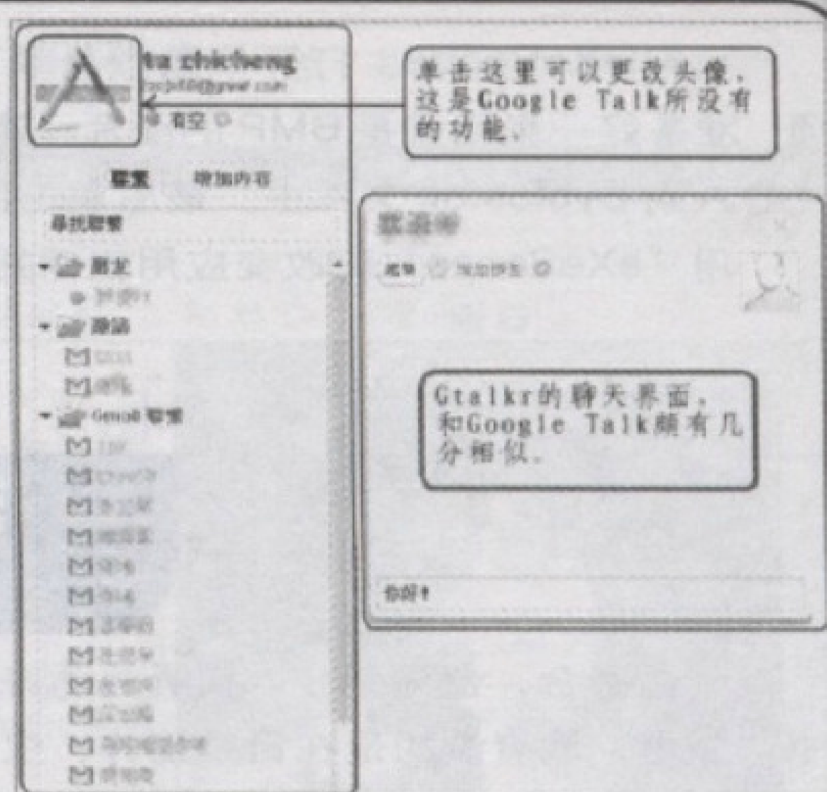


图4

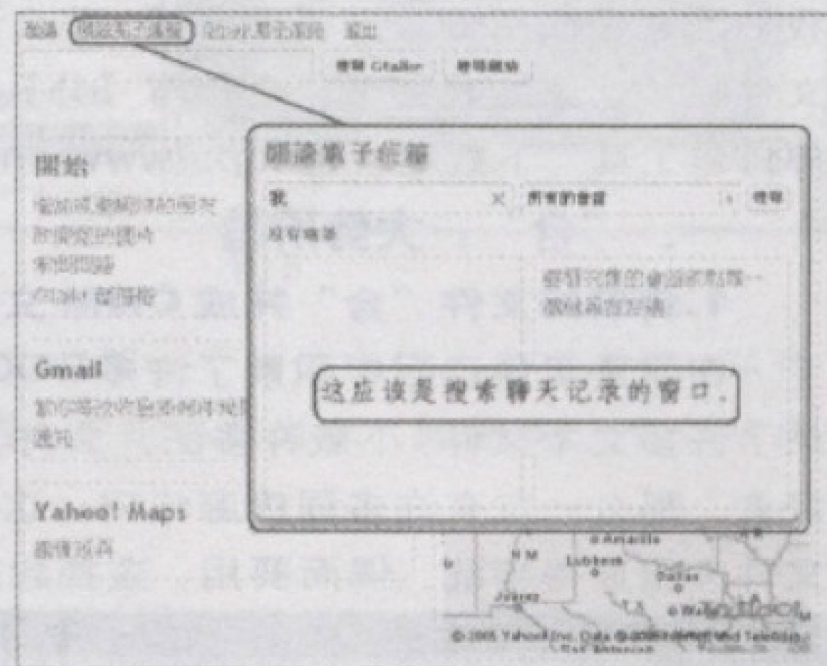


图5

输入你的Google GMail邮箱地址和密码后，进入下面这个页面（**如图2**）。

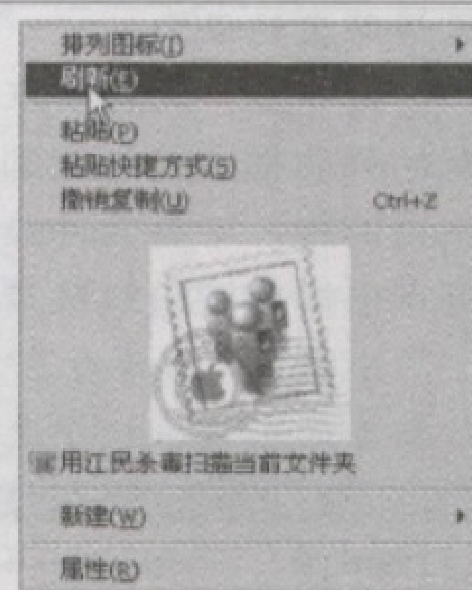
页面的左边，集成了Google Talk，可实现与它一样的功能（但不能语音聊天，**图3**是Google Talk的截图，**图4**是Gtalkr的对比图），另外还有自己的特色。单击用户名旁的图片，可通过弹出菜单更改自己的头像图片，以使之更加个性化（参见图4）。图片可来自网络，还支持从本地上传，JPG、GIF、PNG这3种格式都行。

页面上方的4个标签一看就明白，但据笔者试验，"闲谈电子信箱"翻译有明显差错，其实它是用来搜索和好友聊天记录的（**如图5**）。而页面右边的大部分区域，是为其他一些功能准备的，所有内容都可从左侧的"增加内容"标签下找到。里面有两个折叠菜单——"延长"和"消息"，比较确切的翻译应该是"扩展"和"新闻"。展开折叠的菜单，把需要的项目拖到右边的空白处就行了（**如图6**）。就内容来说，比较实用的要数GMail新邮件提醒和雅虎地图。每个项目的显示也很有特色，有嵌入、悬浮和折叠3种，可通过这些项目标题栏右侧的小按钮来调整，这对于合理地利用空间很有好处。

Gtalkr的制作者在网页下方特别声明，自己的网站不同Google联系在一起，但它的功能和个性却让人想不喜欢都不行。它很像集成了Google Talk的个性化Google主页（**如图7**），而全部功能都靠Flash来实现，真是不同凡响！有了Gtalkr，无论走到哪里，只要能上网，打开浏览器，就能用特别版的Google Talk了。

右键菜单，我最酷

■广西 石山


图1

右键快捷菜单可给我们的操作带来便捷，然而面对着一成不变、单调的右键快捷菜单，你是否有点厌烦？如果右键菜单中能出现自己心仪的照片，那将另有一番风味。下面且看我们如何来打造带有自定义图片的右键菜单。

首先到http://down.mumayi.net/0601/Byblos_mhsryj.rar下载这个名为"Byblos.dll"的文件，解压后把它放到任意一个地方，比如D盘根目录下。在"开始"→"运行"中键入regsvr32.exe D:\Byblos.dll（视存放的具体路径而更改），点击"确定"按钮后，在弹出的对话框中点击"确定"按钮。好了，回到桌面右击一下，是不是变酷了（**如图1**）？

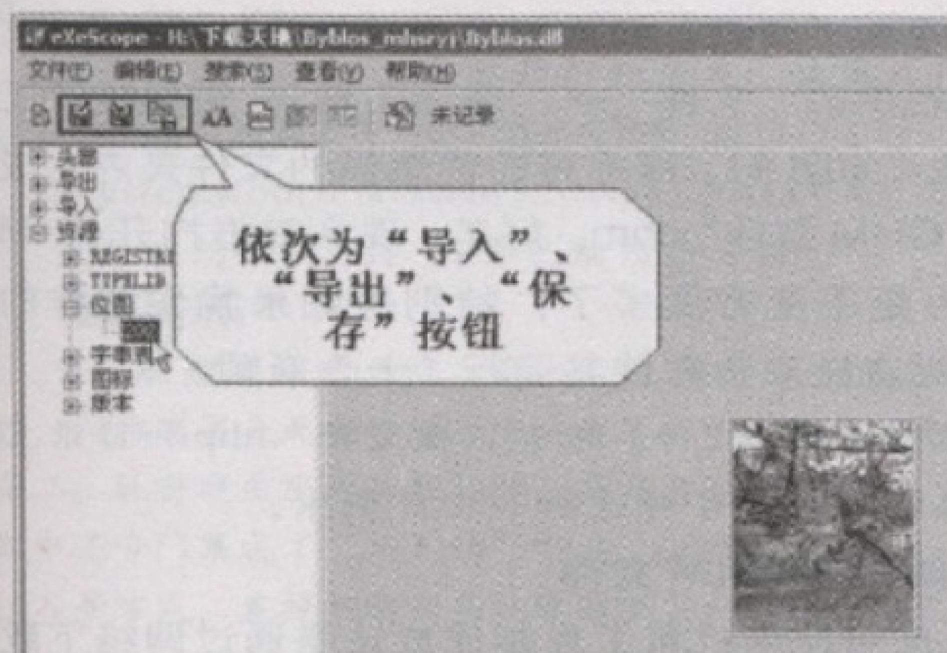


图2

图中显示的不过是一张该文件自带的普通照片而已，下面我们使用eXeScope（下载地址是http://down.mumayi.net/0507/eXeScope-v6.20.rar）修改这张位图。

注册过的"Byblos.dll"文件是不能直接修改的，可先卸载，方法是在"开始"菜单中执行"regsvr32.exe D:\Byblos.dll /u"，然后在弹出的对话框中点击"确定"按钮，重新启动电脑即可对"Byblos.dll"进行修改。

执行 eXeScope，打开 D 盘根目录下的“Byblos.dll”文件，在左侧窗格中依次选择“资源”→“位图”→“202”选项，准备好一张格式是 BMP 的图片，建议图片大小为 46 × 40 与 96 × 96，点击工具栏中的“导入”按钮，将要添加的图片导入到 Byblos.dll 文件中，最后点击图中的“保存”按钮即可大功告成（**如上页图2**）！

用“eXeScope”可改变应用软件的字体、更改菜单、更改对话框的排列等，完全可使用它来打造个性十足的软件。

琐碎文件的“合”与“分”

■辽宁 乔珊

分久必合，合久必分。初听此话许多朋友可能以为笔者是在讲评书，非也！笔者讲的是在日常工作、生活过程中日积月累积攒下来的小文件、小资料，这些琐碎的小文件、小资料不成体系，不成结构，给我们的管理使用带来了很大麻烦。那么该如何有效地管理这些“琐碎”文件呢？这里就有一个“合”与“分”的技巧！下面就介绍一下“琐碎打包工具”，下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/33444.htm。

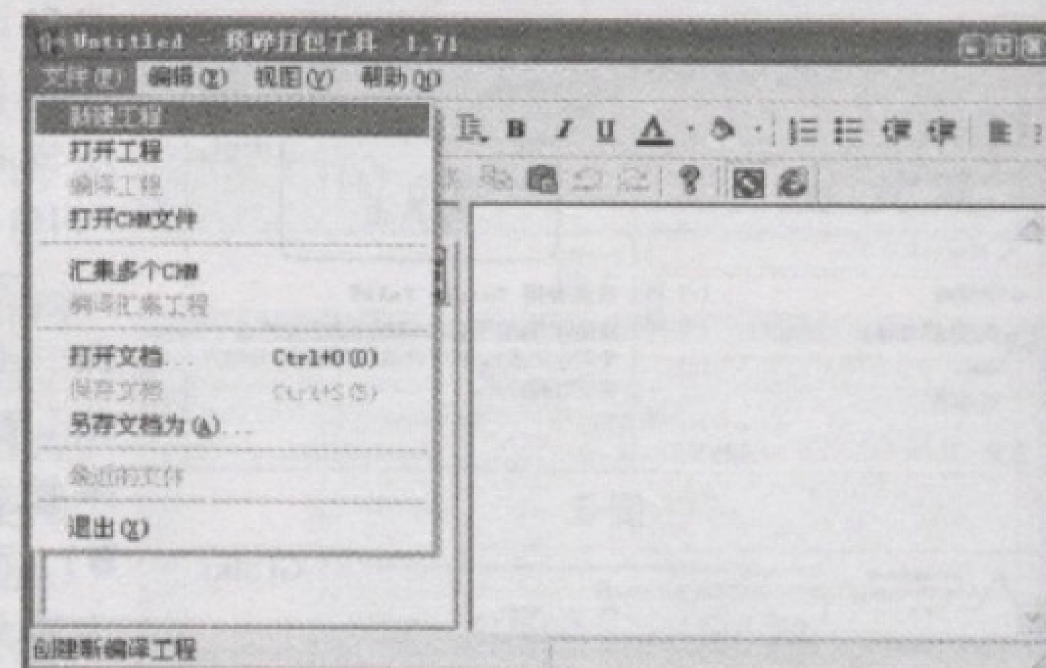


图1

一、“合”，大势所趋

1.将琐碎文件“合”并成 CHM 文件

在日常工作过程中积累了许多DOC文档，在上网冲浪过程中，摘录了许多文本文件，下载许多图片文件、HTML文件，如果你是编程爱好者，那么一定有许多程序源代码。这些宝贵的资料长期存放在各个文件夹里显得零乱，偶而要用，查找起来也麻烦。我们可利用琐碎打包工具将这些琐碎文件打包成一个CHM文件，还可加上说明页，既有目录又可全文搜索，从此不再零乱。CHM本身是压缩格式，大大节省了磁盘空间，方便存储与“搬运”。

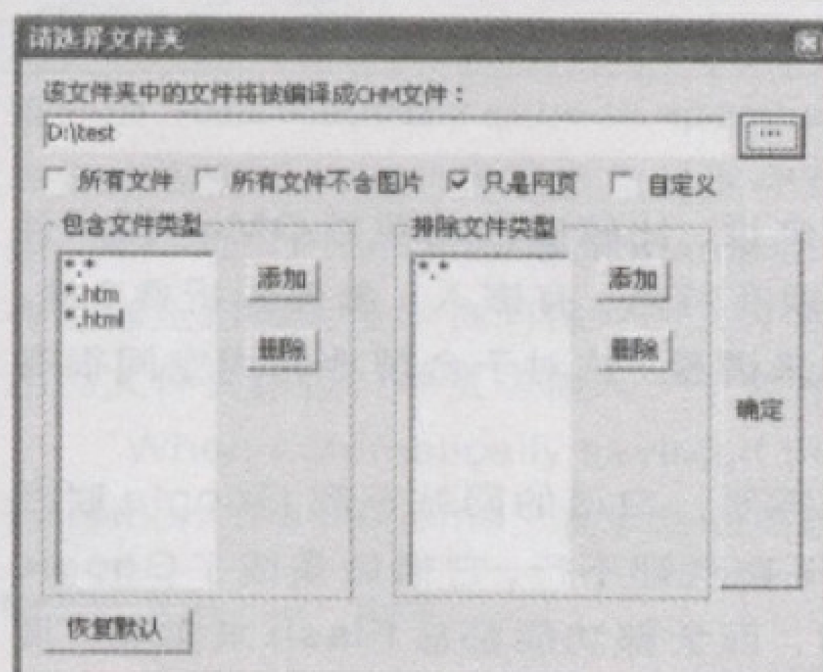


图2

第1步，安装完毕，依次点击“开始”→“程序”→“琐碎打包工具1.72”→“琐碎打包工具”，执行程序，弹出程序主界面（**如图1**）。

第2步，在弹出的程序主界面中，点击菜单栏的“文件”→“新建工程”，弹出新建工程窗口。点击“该文件夹中的文件将被编译成CHM文件”文本框后面的浏览按钮，打开已收集整理好的琐碎文件所在的文件夹，然后根据需要勾选制作的CHM文件是“包含所有文件”还是“只有网页”，以及是不是包含图片。选择完毕，在“包含文件类型”和“排除文件类型”列表框中就可看到打包后所包含的文件类型以及排除的文件类型，如果不满意还可通过“添加”“删除”按钮进行增减（**如图2**）。

小提示：“包含文件”与“排除文件”是有优先级的，包含文件设定优先级大于排除文件设定，也就是说，如果二者设定有冲突时，将选择前者的设定。

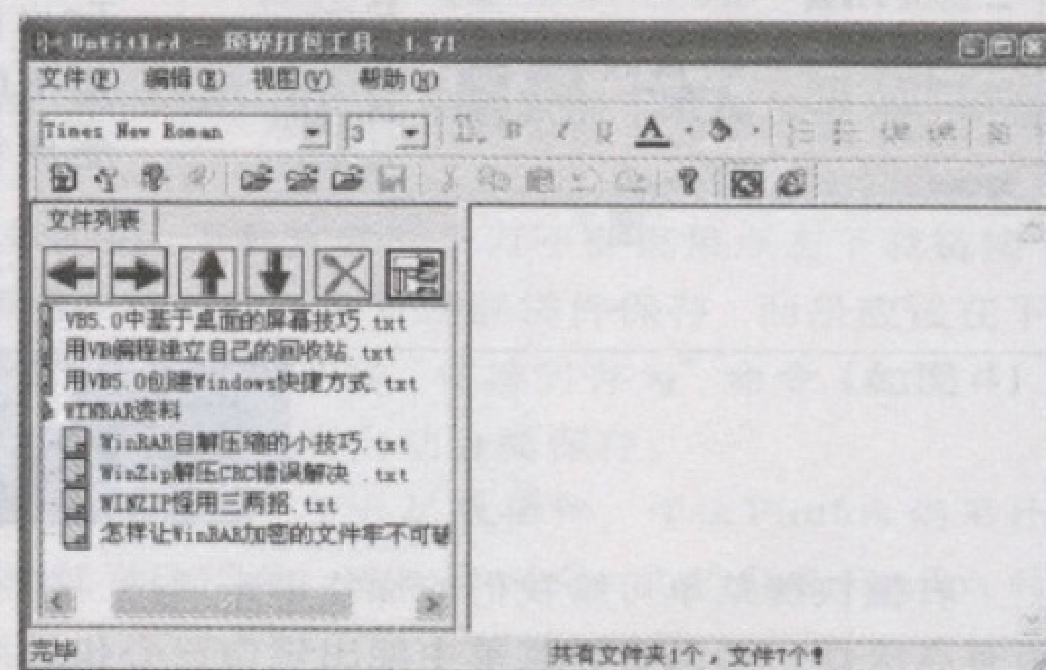


图3

第3步，满意后点“确定”按钮回到程序主界面，这时我们在左侧的列表框中就可看到琐碎文件的列表了（**如图3**），在这里可通过箭头键调整一下各文件或目录的先后顺序，以及删除不需要的文件，还可点击排序按钮对目录中的各个文件进行排序。

小提示：琐碎打包工具集成了Word及网页的编辑功能，我们可随时在左侧的目录树中选择具体的文件，在右侧的窗格中直接编辑修改。如果你发现无法编辑修改时，那么点击一下主界面工具栏上的“编辑”按钮将工具界面由“预览”模式切换为“编辑”模式即可。

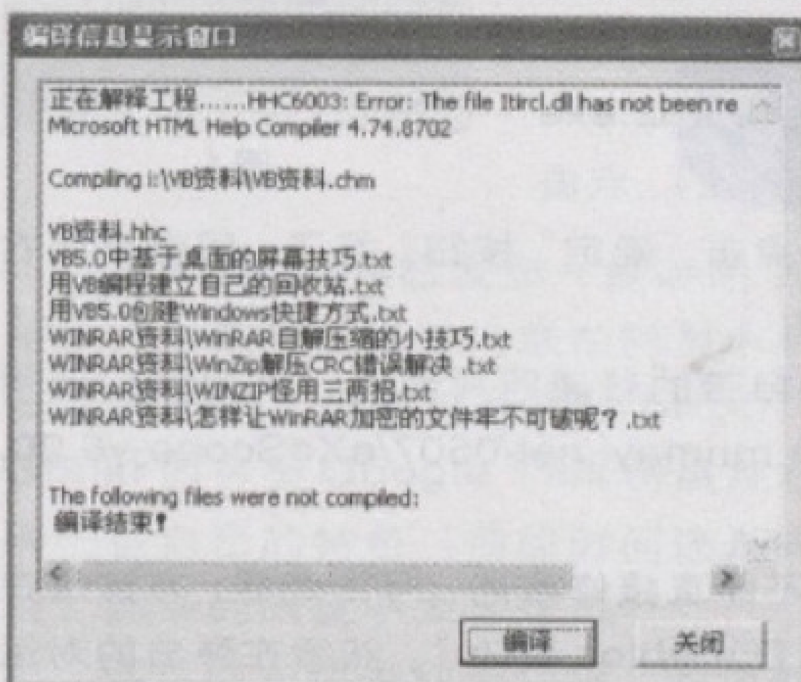


图4

第4步，调整完毕，点击菜单栏中的“文件”→“编译工程”，调出编译工程窗口，点击左下角的“编译”按钮（**如图4**）。程序将在你选择的文件夹内生成工程文件*.hhp、目录文件*.hhc和CHM文件*.chm。好了，现在双击打开CHM文件，看看使用管理这些琐碎文件是不是方便多了？特别是如果我们制作的CHM文件中包含EXE文件，那么可直接双击它使其运行，十分新颖。

小提示：通常情况下，我们只需要CHM文件，对于工程文件*.hhp和目录文件*.hhc，如果以后不需要再重新编辑，完全可将这两个文件删除。

2.将多个CHM文件“合”并成一个CHM文件

与琐碎文件相对应的是，无论是用琐碎打包工具制作成还是通过网络下载的，我们手头都可能有多个CHM文件，虽然CHM文件比查找单个的其它文件要

方便得多，但要在多个CHM文件之间转换，仍然显得不便。不过，我们可将多个CHM文件"合"并成一个CHM文件。

在程序主界面中点击菜单栏的"文件"→"汇集多个CHM"，在弹出的打开对话框中选定多个CHM文件，系统会根据需要弹出设定输出文件名的对话框。设定好保存文件名，弹出一个编译窗口，按"关闭"按钮退回主界面，然后利用主界面的文件列表窗口的箭头进行目录的上升、下降操作，二次单击目录名，来进行目录名编辑操作，以符合自己的实际需要。调整完毕，点击菜单栏的"文件"→"编译汇集工程"，在弹出的编辑窗口中对多个CHM文件进行编译即可生成单个CHM文件。

二、"分"，众望所归

从网上下载的电子书或帮助文档、资料有许多都是CHM格式的，有时我们需要将其中的文档提取出来，进行后期编辑制作，这时往往要一篇篇复制→粘贴→另存，十分繁琐，利用琐碎打包工具我们不但可将各类文件打包到CHM文件，还可将CHM文件中的文档批量还原出来。

在程序主界面中点击菜单栏的"文件"→"打开CHM文件"，在弹出的打开对话框中打开欲分解的CHM文件。返回到程序主界面，在主界面左侧的窗格中会列出当前CHM文件中的目录。然后，在某一个目录或某一个具体文件上点击右键，从弹出的右键菜单中选择"释放所有"或"释放项和子项"即可将CHM文件中的文档一次性释放出来（**如图5**），省却了反复复制→粘贴→另存的麻烦，何乐而不为呢？

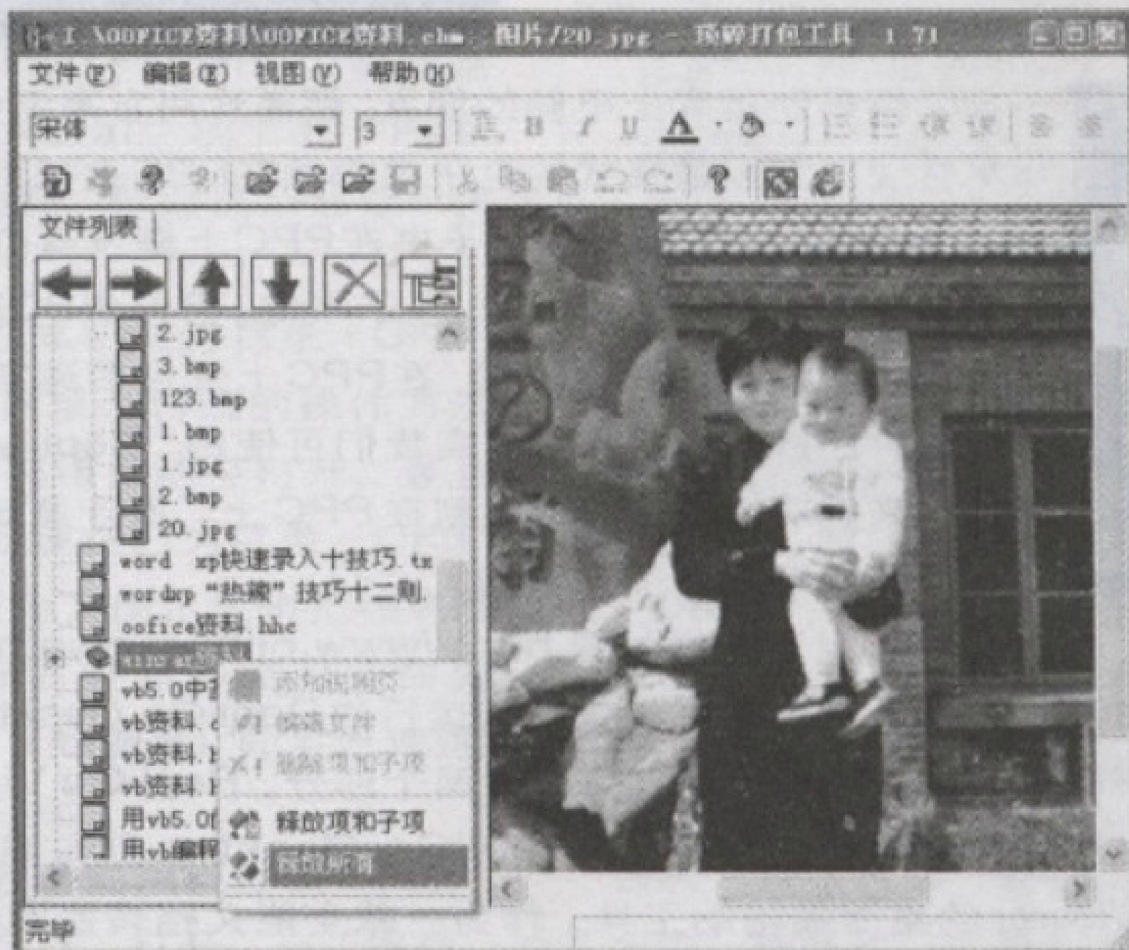


图5

用瑞星杀毒软件查杀圣诞快递（Trojan.QQ.MsgSender）病毒

病毒名称： 圣诞快递（Trojan.QQ.MsgSender）

病毒类型： 通过QQ传播的木马病毒

病毒危害级别： ★★★☆

病毒发作现象及危害： 该病毒是一个可在Win9X/NT/2000/XP等操作系统上运行的盗号木马。病毒通过QQ传播，中毒电脑会向外大量发送"http://MerryChristma.32***.com挂满钱和美眉的圣诞树看"等内容的消息，消息里的网址就是病毒网址，用户打开这个网站就有可能被病毒感染。此外，该病毒还会锁定用户的IE首页为病毒网站。

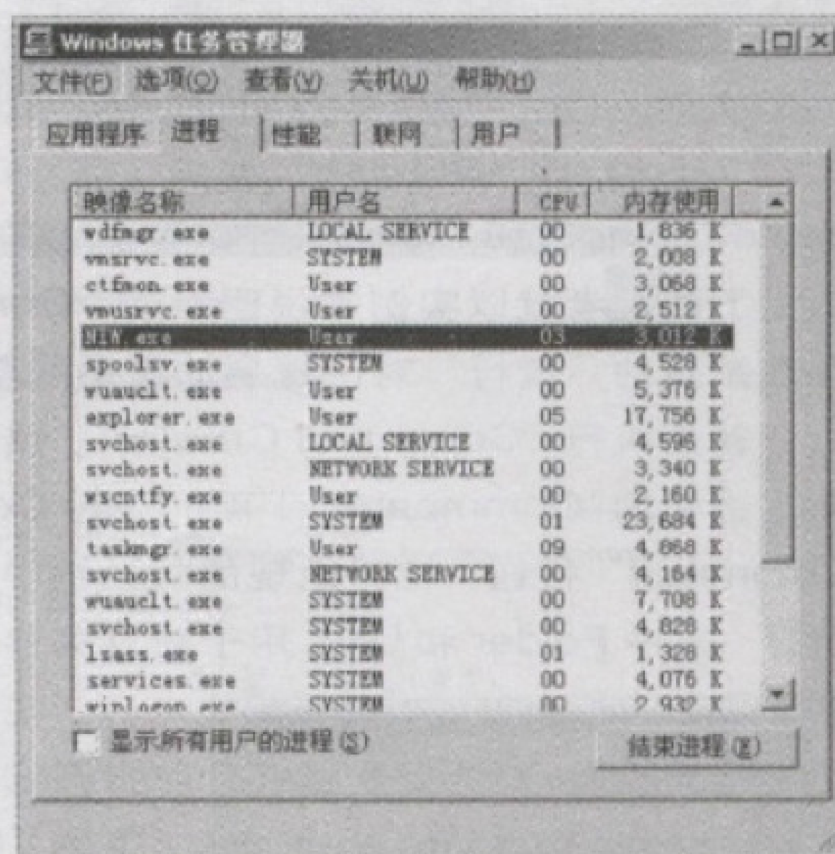
目前该病毒已出现多个变种，发送的消息也发生了变化，如"http://news.95***.com/06/0109/12.htm猫贩自揭流浪猫被溺死剥皮内幕/xs"等。变种的手工清除方法与变前的没有什么区别，直接按下面的方法即可清除干净。

手工删除

一、清除内存中的病毒

鼠标右键点击"任务栏"，选择"任务管理器"；或按Ctrl+Alt+Del，打开"任务管理器"。

找到并结束名为"NIW.exe"的进程。



二、删除病毒文件

打开"我的电脑"，设置显示所有隐藏文件、系统文件并显示文件扩展名。删除如下几个文件：

C:\WINDOWS\NIW.exe

C:\WINDOWS\system32\impai.exe

C:\WINDOWS\system32\tmdown.exe

三、修复注册表项目

执行Regedit。打开注册表编辑器，打开KEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边的窗口中找到NIW一项，将其删除。

该病毒会关联文本文件的打开方式，使用户打开文本文件时自动执行病毒。打开注册表项目HKEY_CLASSES_ROOT\txtfile\shell\open\command，在右边的"默认"上双击，将其内容改为"%SystemRoot%\system32\NOTEPAD.EXE %1"。

重新启动计算机，病毒已被清除干净。

瑞星提示：

专家提醒要注意三点。第一，上网时要开启杀毒软件的即时监控，因为瑞星每天会升级三次病毒库，所以用户也要注意及时升级。第二，玩游戏或用网络银行时，要开启个人防火墙。瑞星防火墙2006版中还专门集成了"木马墙"功能，它使用反挂钩、反消息、反进程注入等方式，直接阻断木马病毒窃取用户密码。第三，当接到可疑QQ消息或电子邮件时，不要点击其中的链接，也不要点击电子邮件附件，这些可能是病毒。



奇门遁甲

巧让掌上电脑阅读任何电子书

■四川 老工

很多使用掌上电脑的朋友，都喜欢用它来看电子书，尽管现在大多数格式的电子书都能在PPC上找到相应的软件开启，但仍有一些电子书在PPC上是没有办法阅读的，比如超星教科书、WDL电子书等。另外像PDF、CHM等格式比较复杂的电子书，在PPC上开启后通常存在格式等方面的兼容问题。其实我们可使用“Repligo”这款软件来解决这些问题，达到在PPC上“原汁原味”阅读任何格式电子图书的目的。

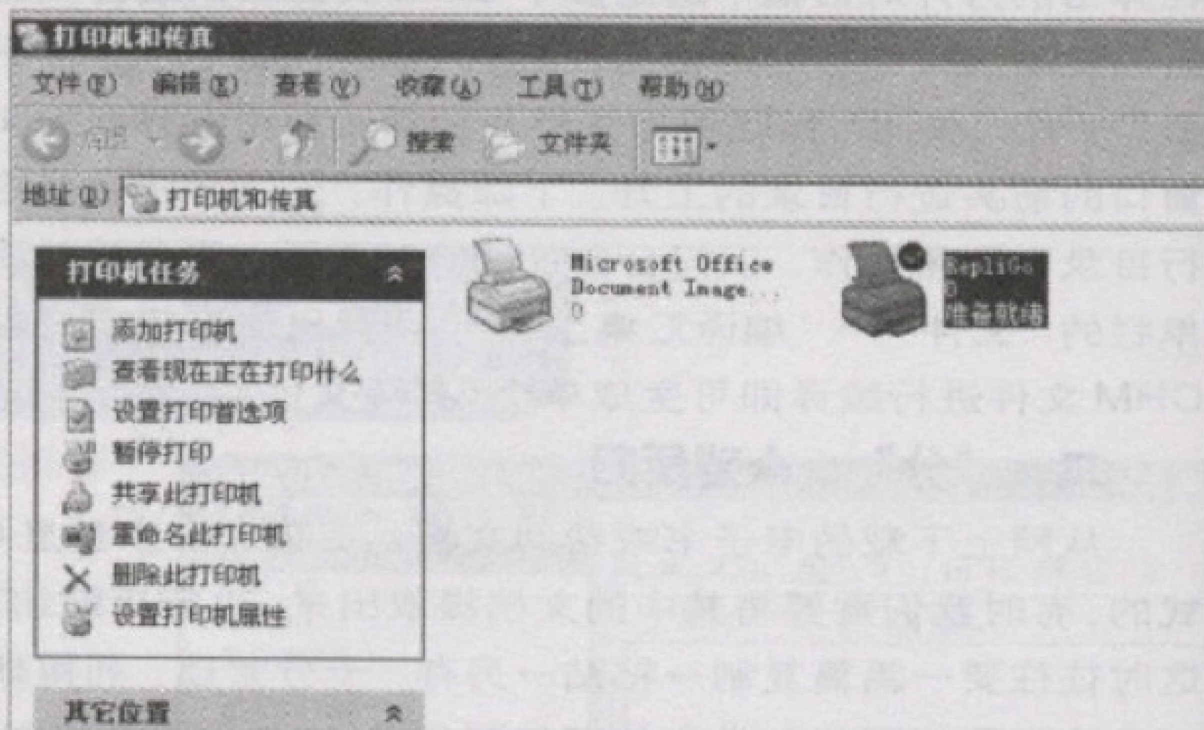


图1

RepliGo（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/38375.htm）包括在台式电脑上运行的RepliGo Desktop和在PPC上运行的RepliGo Viewer两个部分。RepliGo Viewer是一个全能的阅读工具，而RepliGo Desktop则是RepliGo Viewer的桌面端辅助工具。作为一款全能文档转换阅读软件，Repligo采用了独特的“虚拟打印”技术，从而绕过电子书的不同格式问题，支持几乎所有文档在PPC上阅读，让我们不再有乱码、排版格式、图片显示等问题担忧，而且运行速度极快，基本不用等待。安装结束后，RepliGo Desktop会在系统中生成一台RepliGo打印机（**如图1**），任何类型的文件，只要选择“打印——以RepliGo打印机印出”，就可变成RepliGo格式文件，将此文件放到PPC上后，我们就可用RepliGo Viewer来阅读了，是不是很爽呢？

极速狂飙自建Windows命令

■福建 田中颖

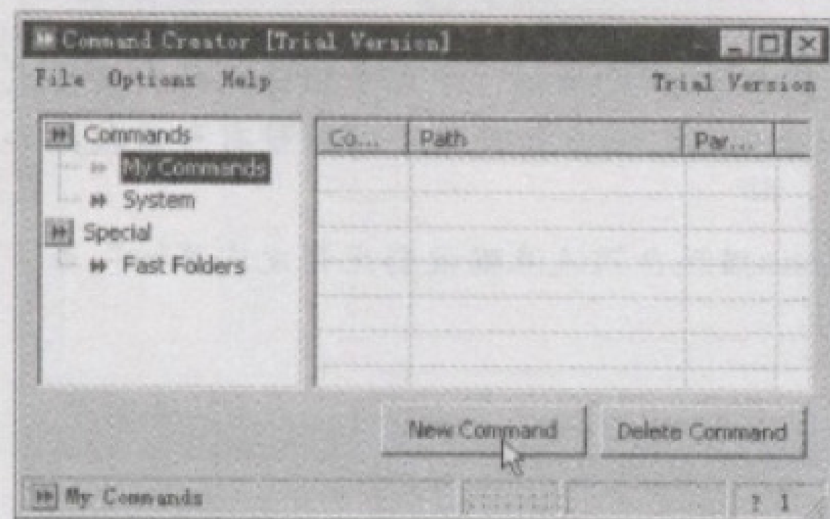


图1

大家知道在Windows操作系统中，有时通过“开始”菜单中的“运行”对话框来启动某个程序，往往比通过单击“程序”菜单中的命令，或双击桌面的快捷方式来得更快（因为通常桌面的快捷图标较多的话，查找起来颇费精力）。

可是默认情况下，“运行”对话框只能执行系统规定好的一些程序，无法直接启动其它绿色软件的程序以及文件夹和网站等。有什么办法能让我们常用的程序、网站和文件夹，也能方便地在“运行”对话框中直接启动呢？笔者经过海量筛选，终于找到一款软件“Command Creator”，该软件可很好地解决这个问题，而且还具有在应用程序的“打开/保存”对话框中，通过鼠标右键来快速切换到指定的文件目录中的功能。下载地址是http://cn.shareware-download.org/command-creator-i18405-screenshot.php。

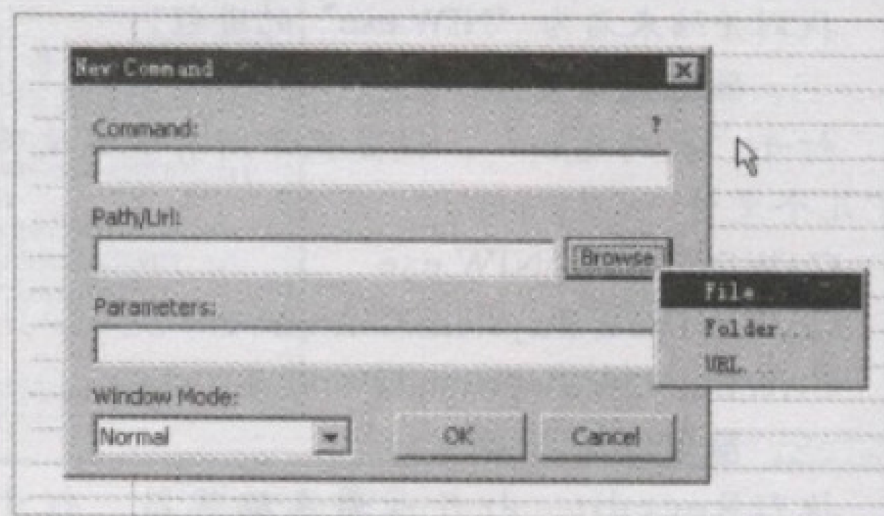


图2

下面笔者就以实例来说明一下“Command Creator”的使用方法。如果要让系统的“运行”对话框启动常用的聊天工具QQ的话，操作步骤如下。

首先执行“Command Creator”，该程序的主界面**如图1**所示。点击主界面左边框的“Commands”下面的“My Commands”，然后点击右下角的“New Command”按钮，在新出现的对话框中点击“Browse”→“File”按钮（**如图2**，其中Folder和URL用于建立文件夹和网址用）。

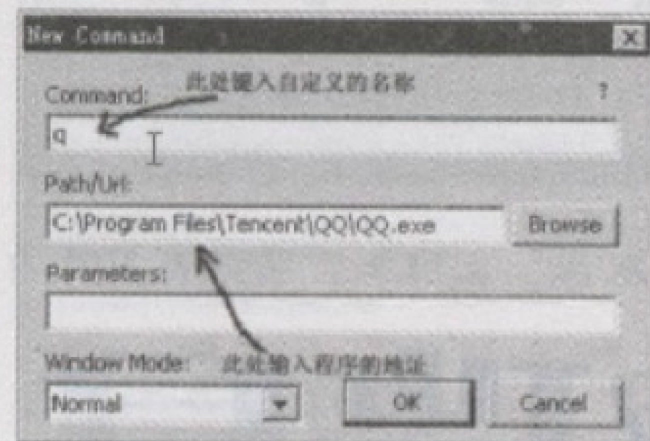


图3

在查找文件对话框中找到文件QQ.exe，打开它。最后在“New Command”对话框下的“Command”栏中输入你希望在“运行”对话框中启动QQ程序时所用的名字，这里笔者键入“q”来代替QQ.exe（**如图3**），最后点“OK”按钮完成操作，新建命令结束。

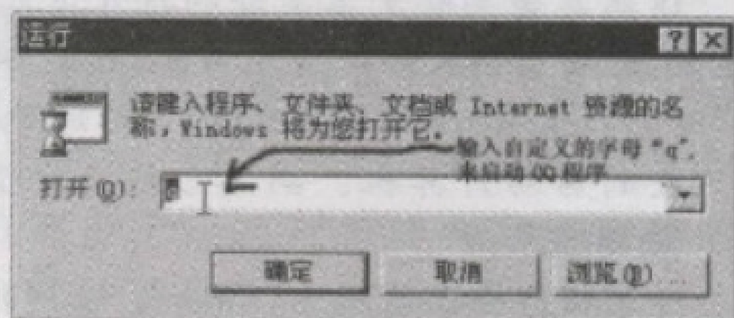


图4

大功初成！通过以上几步操作后，现在可很方便地按“Ctrl+Esc”组合键来打开“开始”菜单，然后按“R”键打开“运行”对话框，最后在“运行”对话框中键入刚才定义好的字母q来直接启动“小企鹅”了（**如图4**）。

以后大家可按同样办法，把经常用到的程序都添加到Windows自建命令中来，当然，如果想把网址和文件夹添加进来也可以，方法和上面介绍的基本一致，这里不再赘述，大家尽可自己学习尝试。完成后，尽情享受自建的Windows命令弹指神通般的高效。

提示：更简便的自建命令方法——可直接找到需要添加到系统“运行”对话框中的启动程序，然后按鼠标右键，在弹

出式菜单中点击"Create Shortcut Command"(如图5),最后为该程序定义个名字即可添加完成。

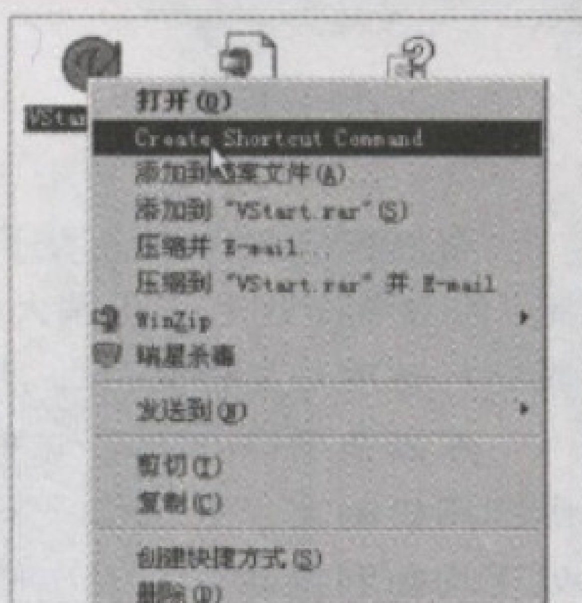


图5

"Command Creator"软件还有个相当实用的功能,那就是"Fast Folders"(笔者姑且译成"快速文件夹")。在该程序的主界面中点击左边框的"Special"项下的"Fast Folders"子项,之后点击右下角的"Add Floder"(增加文件夹)按钮,依照提示建立"快速文件夹"。建立"快速文件夹"有何用途呢?请接着往下看。

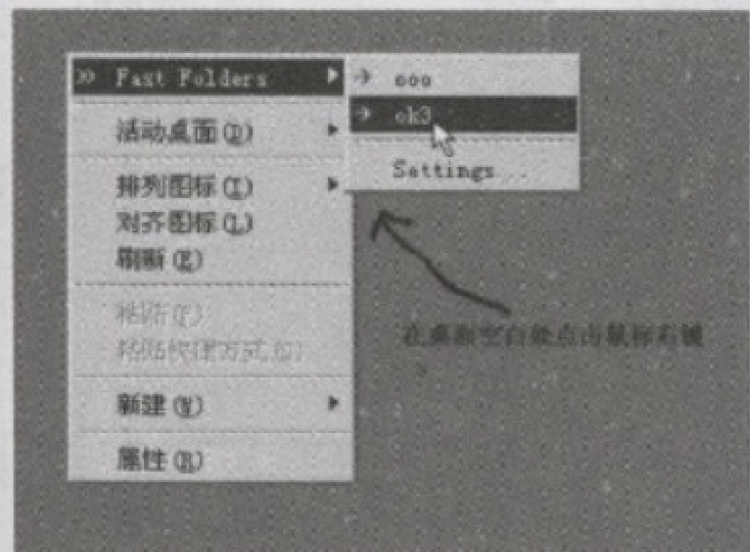


图6

例如:笔者有些资料放在本机文件目录"OK3"里面,因此需要经常打开该目录。传统的操作方法是,点击"我的电脑",然后逐级按路径打开,直至进入"OK3"文件目录内。而现在已为目录"OK3"建立了"快速文件夹"(笔者为方便记忆也把该名称定义"OK3"),那么以后需要打开该目录时,只要用鼠标右键点击桌面空白处,在弹出菜单里点击"Fast Folders"里的"OK3"子项(**如图6**)即可迅速进入"OK3"目录。鼠标轻点间,文件目录即可切换如飞,不错嘛!

最后补充一下,如果在各类应用程序的"打开"→"保存"对话框中,需要切换到其它目录中,这时也可在该"打开"→"保存"对话框中,施展独门的鼠标右点击功能。

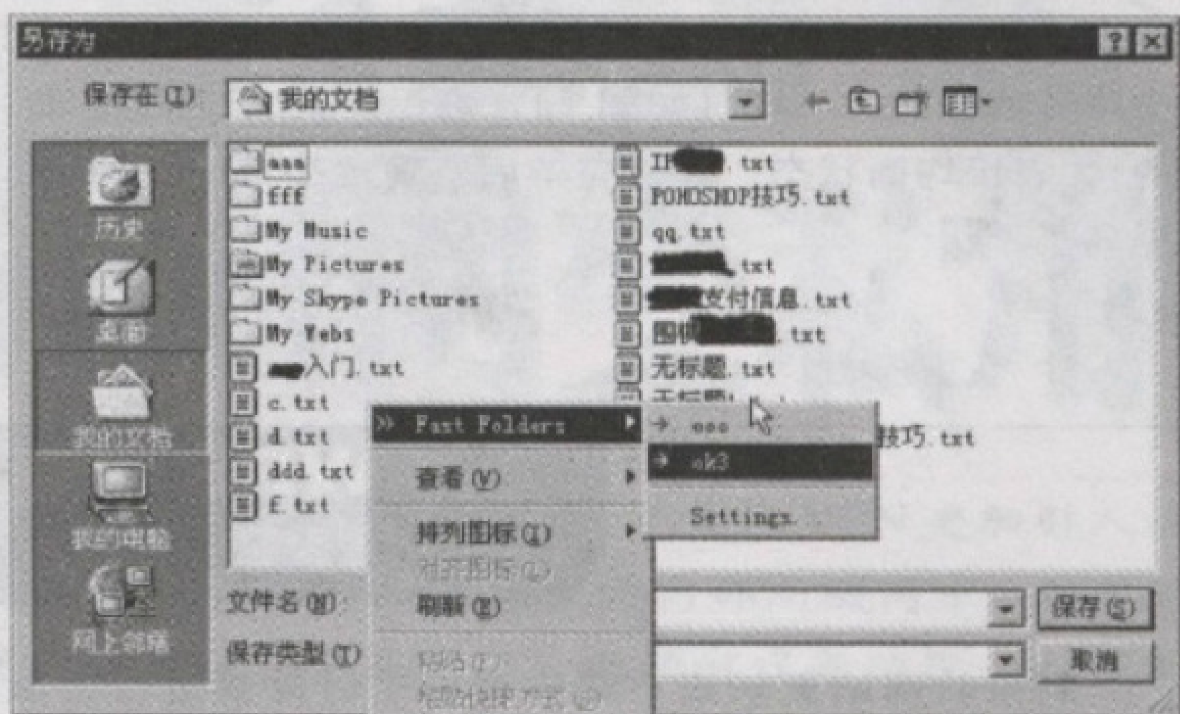


图7

例如:笔者用记事本程序编辑文件后,想保存该文件到"OK3"目录中,点击"保存"按钮后,跳出"保存到"对话框,此时对话框内的路径是系统默认的"我的文档",要想转到"OK3"目录还要费点周折。咋办呢?容易,有了"Fast Folders",只要在对话框中点击鼠标右键,在弹出菜单里再点"Fast Folders"中定义好的"快速文件夹OK3"(**如图7**),转瞬间已达目的地!

Command Creator界面简洁、短小精悍,熟练运用它可体验到程序、网站启动及目录切换极速狂飙的乐趣,相信会为追求效率的你省下不少宝贵时间。

瘦身时代,让Windows XP标题栏变苗条

■辽宁 蓝色海岸

Windows XP毫无争议地成为众用户使用的主流操作系统,其优点多多自不必讲。但是,Windows XP样式的窗口主题在默认情况下,标题栏比较宽,尤其是显示器的分辨率为800×600时,显得有点丑陋。有些用户为了让标题栏变窄一些,甚至放弃Windows XP的样式,而转用Windows经典模式,其实用Windows XP自带的辅助工具,就可轻松将标题栏瘦身。

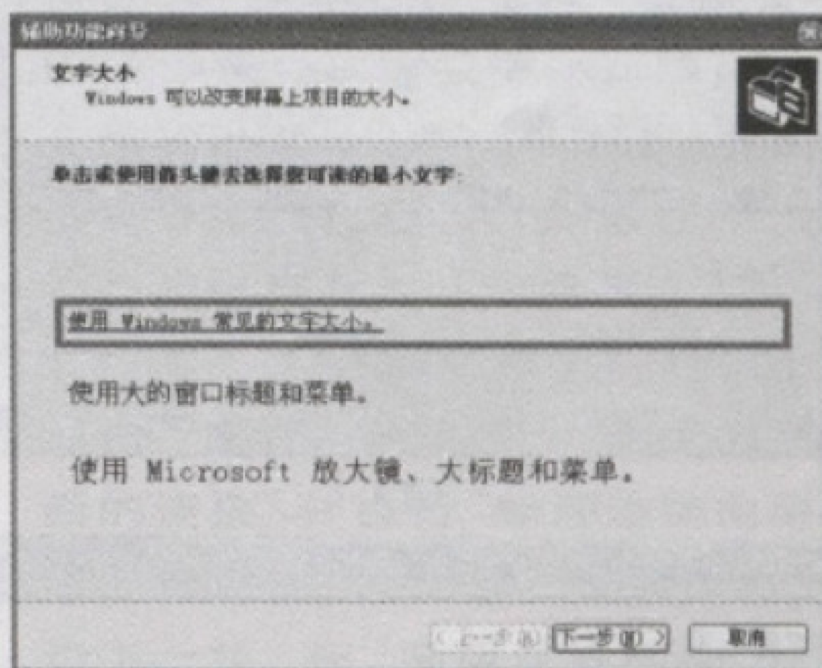


图1

依次点击"开始"→"程序"→"附件"→"辅助工具"→"辅助功能向导",弹出"辅助功能向导"窗口,点击"下一步"按钮,进入到"文字大小"的设置窗口,选择"使用Windows常见的文字大小"一项,**如图1**所示,然后保持默认设置,一路"下一步",按向导提示,完成设置即可。现在再看看标题栏是不是变苗条了?**如图2**所示。图中左侧是瘦身前的样式,右侧是瘦身后的样式。

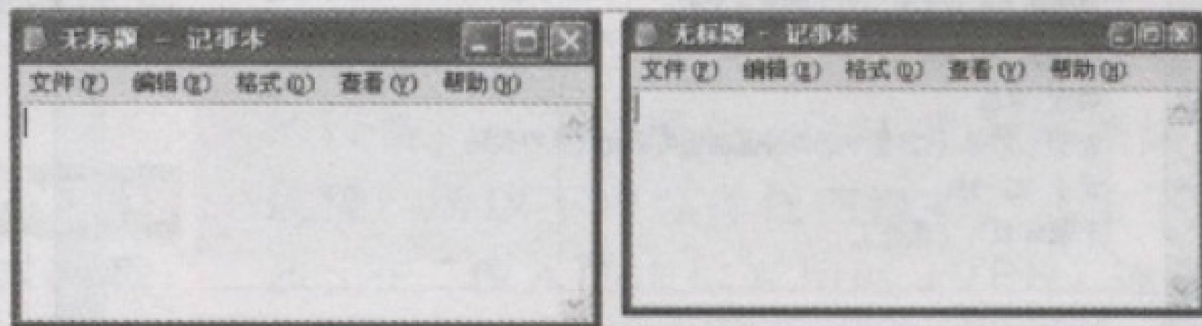


图2

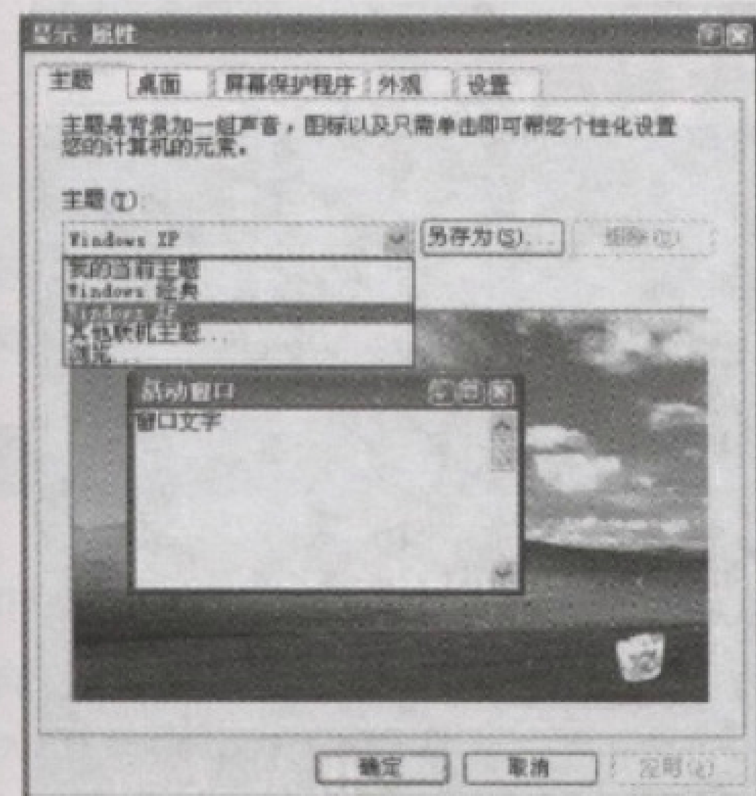


图3

瘦身后,如果你想改回原来的设置该怎么办呢?很简单,在桌面空白处点击右键,选择"属性",调出"属性"窗口,然后切换到"主题"选项卡,在"主题"下列拉表中选择"Windows经典",**如图3**所示,点"应用"按钮,然后选择"Windows XP",点"确定"按钮,就可将瘦身后的标题栏还原。

试办公备

让资源对程序“取大优先”

■山东 牟晓东

有时Windows的系统资源并不算紧张，但对于一些个头儿稍大的程序而言，其运行速度总是慢如蜗牛，为什么？

原因在于Windows对系统资源的分配利用机制上。默认情况下，Windows处于均衡利用状态，大小通吃但显得中庸之极，所以有时对于大程序运行的反应总吃力。其实我们可通过注册表来修改设置一下，让系统资源对程序实行“取大优先”的体制以顾全大局。

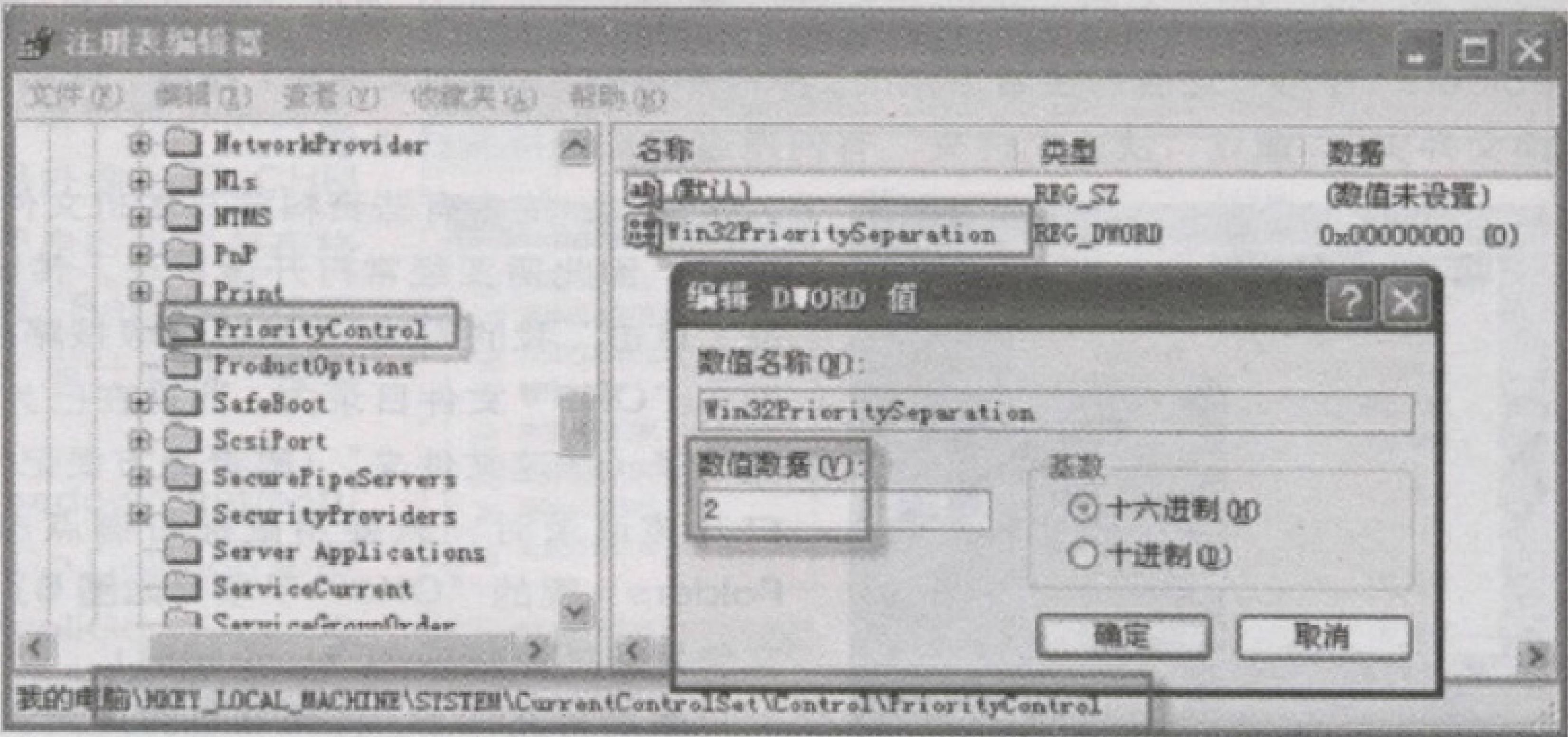


图1

依次打开“开始”→“运行”，输入“Regedit”并确定，以打开注册表编辑器。找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\PriorityControl项，右侧窗格中有个名为“Win32PrioritySeparation”的子项，双击将其值修改为“2”（**如图1**），表示“取大优先”。如果设置为“1”，则表示“取小优先”；设置为“0”（也是系统默认的），表示均衡状态。修改完毕后，确定并按F5刷新一次注册表或重启机器就会生效，执行一些大程序时的速度就有所提高了。

WPS也能更新Windows

■山东 ZT

到微软网站更新或下载安全补丁时需要进行正版验证，是不是很繁琐？其实有很多变通的解决方法。最近笔者下载了WPS Office 2005，安装完成后，发现它附带了一个叫“金山毒霸（迷你扫描）”的小组件，让笔者惊喜的是，通过它可很容易地省略验证过程而从微软网站下载补丁。

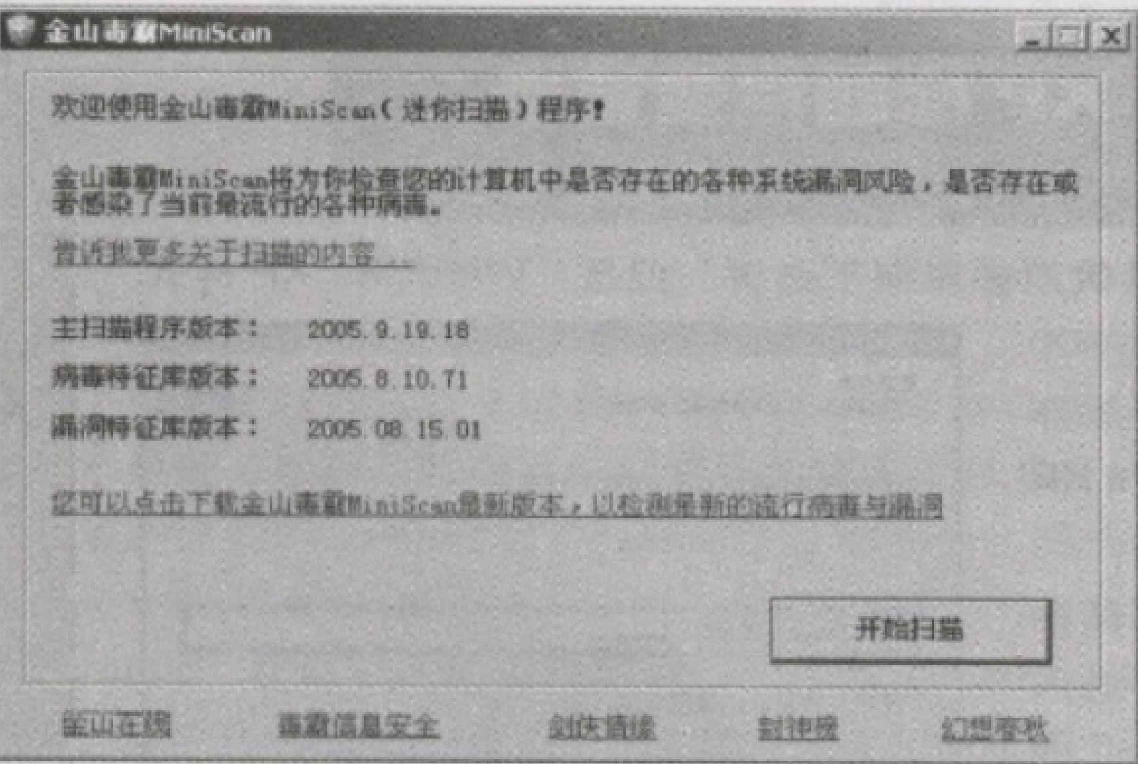


图1

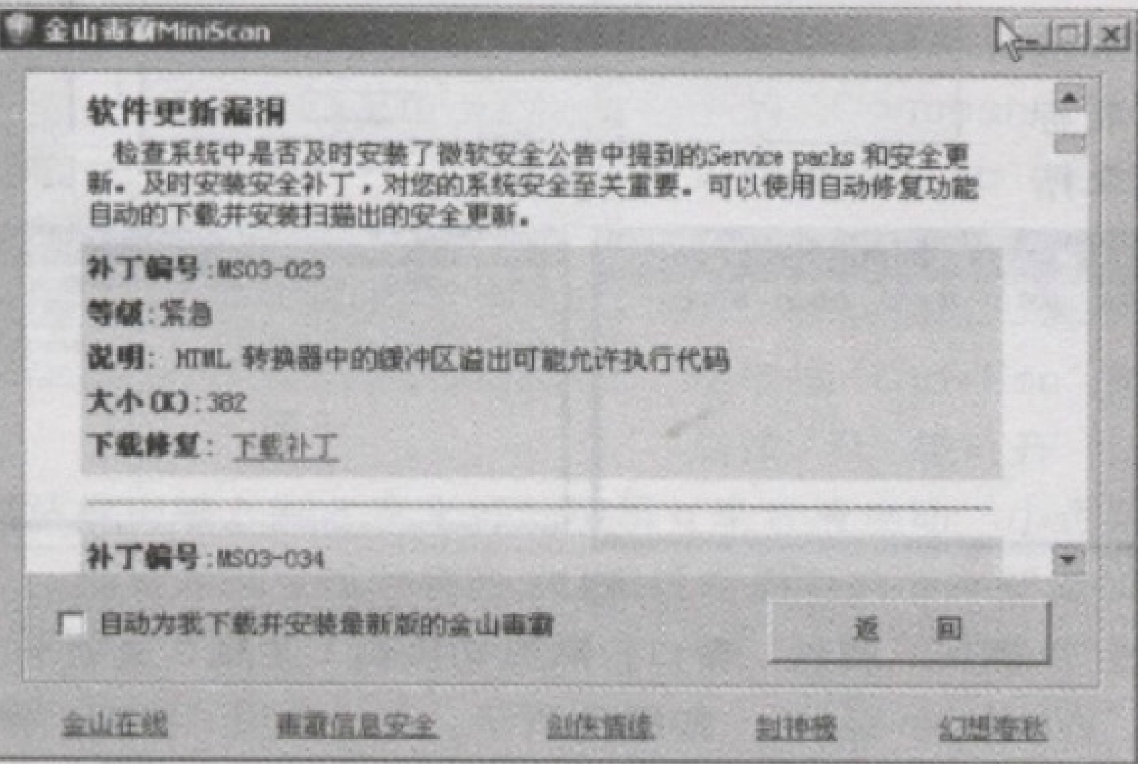


图2

在http://union.kingsoft.com/union/download/index_wps.html?uid=16988页面可下载到WPS 2005，安装完成后，桌面上会出现“金山毒霸迷你扫描”的快捷方式，双击即可启动程序，其主界面**如图1**所示。

只要单击“开始扫描”即可开始扫描系统漏洞，同时程序还会顺带检查系统是否已感染病毒。等扫描结束时会出现“扫描结果”，单击“显示详细信息”就会打开**如图2**所示的对话框，这就是本系统需要安装的补丁列表。在对话框上单击右键，选择“用网际快车下载全部链接”就可一次把所有补丁搬回家啦！

一句话技巧

现在群发垃圾邮件的人越来越多，而且一次又发很多封，处理起来十分麻烦，如果你使用Foxmail邮件客户端，可用如下方法处理：在邮件列表中点选一垃圾邮件，在右键菜单中选“加到黑名单（B）”，这个发垃圾邮件的信箱就会被加入黑名单，同时Foxmail会询问你是否要删除来自这一信箱的全部邮件，如果选是，Foxmail会检查邮件列表，删除所有来自这个信箱的邮件，省去了一封封删除的麻烦。

山东 詹靖

天涯若比邻，Internet网变私用

■贵州 冰河洗剑

2005年10月，Google昙花一现的无线VPN服务，引起了众多的赞扬与非议，也使得VPN更加引人注意。VPN也叫虚拟专网，利用VPN技术，企业用户可将处在异地的客户连入企业的内部局域网中；而普通的用户则可利用VPN实现Internet上的虚拟局域网，实现内网共享、下载加速、视频游戏等功能。VPN既然有如此大的魅力，就让我们来共同体验一番吧！

一、公网私用的VPN技术

VPN是"Virtual Private Network"的缩写，通常被称为"虚拟专网"。顾名思义，它是一种将公用的Internet网络虚拟为一个专用私有网络的技术，就如同在茫茫的Internet广域网中为用户拉出了一条专线（隧道）。

隧道技术是VPN的核心，隧道是基于网络协议在两点或两端建立的通信，由隧道开通器和隧道终端器建立。在传统的网络技术中，隧道开通器和隧道终端器设备需要花费一笔昂贵的资金，不过随着网络技术的发展，这一切都可以通过软件来实现，从而使VPN技术得到了更为广泛的应用。

二、飞入寻常百姓家——VPN网络的建立

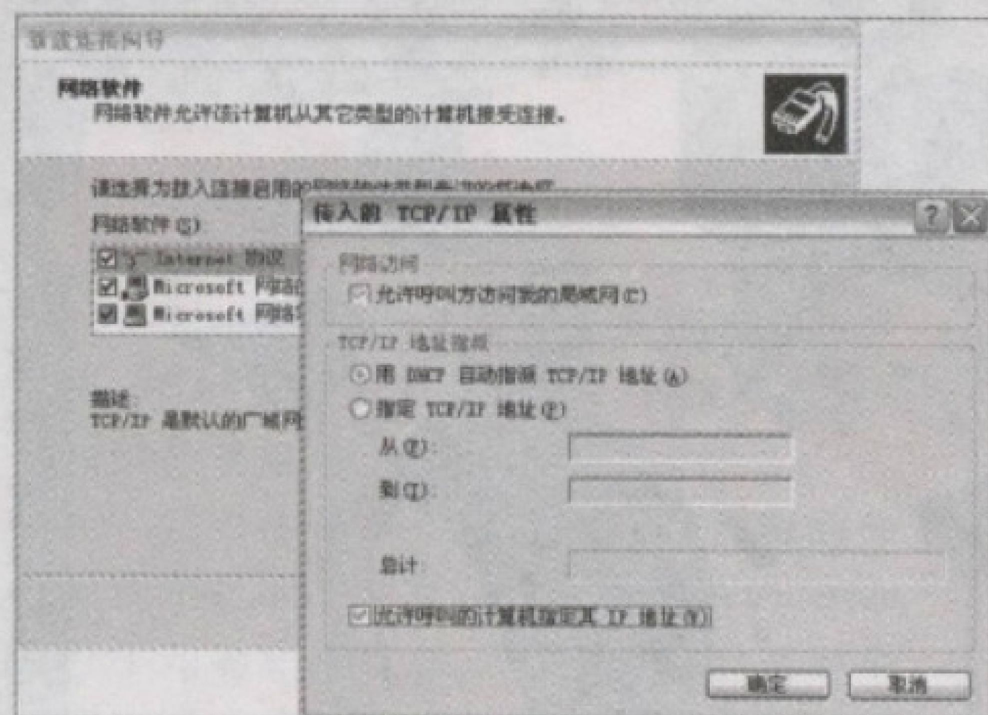
上面已经提到，VPN技术的成本已经大大降低，因此普通企业甚至个人用户都可以轻松地建立一个专属于自己的VPN虚拟专用网络。

1.唾手可得的VPN工具——Windows XP中的VPN连接

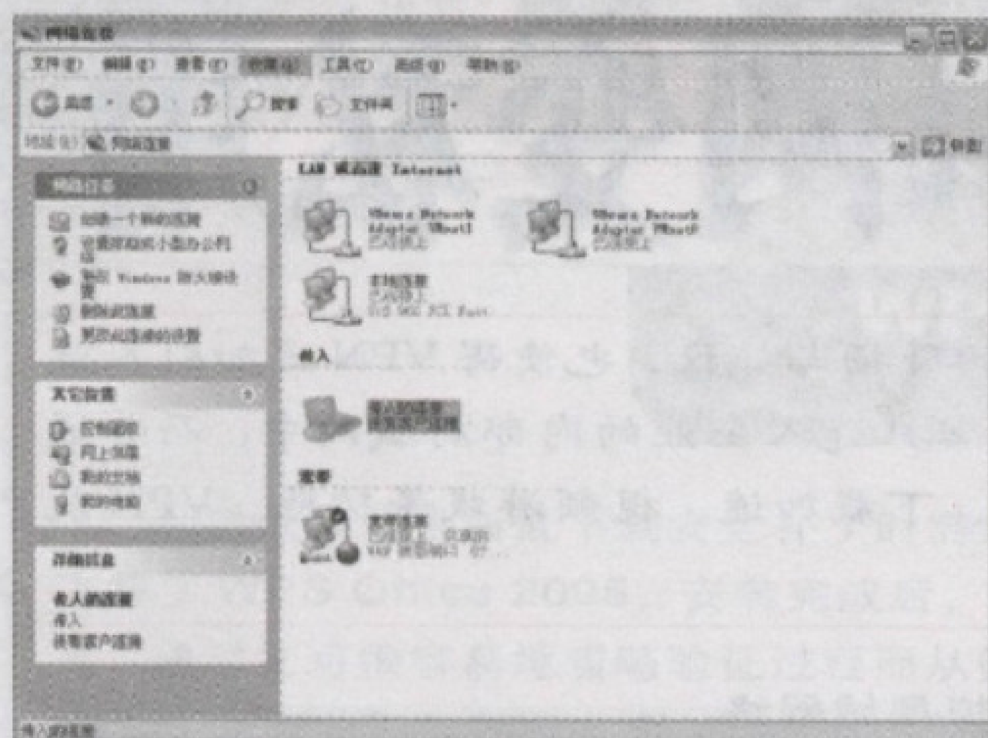
许多Windows XP的用户一定对系统中的拨号连接非常熟悉，但是谈起VPN来可能就知之甚少。其实在Windows XP里就已经自带了支持VPN的PPTP协议，并提供了建立VPN服务器的"传入连接"功能。下面我们以一个简单的例子，来演示如何通过Windows XP的传入连接功能，将处在异地的数台电脑连接成一个虚拟局域网络。

例如在A地有一个局域网，服务器为A1主机，使用ADSL上网获得公网IP地址"222.86.×××.3"，其它的几台主机通过A1主机代理上网；B地有一台主机B1，使用任何方式连接网络。所有电脑均安装Windows XP Professional。现在需要将B1主机连入A1局域网，以方便各主机之间进行文件共享服务。

首先在A1服务器上打开"网上邻居"，点击"查看网络连接"，再点击"创建一个新的连接"并执行"新建连接向导"。在"网络连接类型"中选择"设置高级连接"；点击下一步，在"高级连接选项"中选择"接受传入的连接"；继续点击下一步，在"拨入连接的设备"中选择界面列出当前可用的设备，由于是通过ADSL宽带网络接受连接，所以不用选择任何设备；点击下一步，在"传入的虚拟专用网（VPN）连接"中选择"允许虚拟专用连接"；点击下一步，在"用户权限设置"中可选择并设置用于VPN连接的用户及权限，直接点击"添加"，创建一个专用于VPN连接的新用

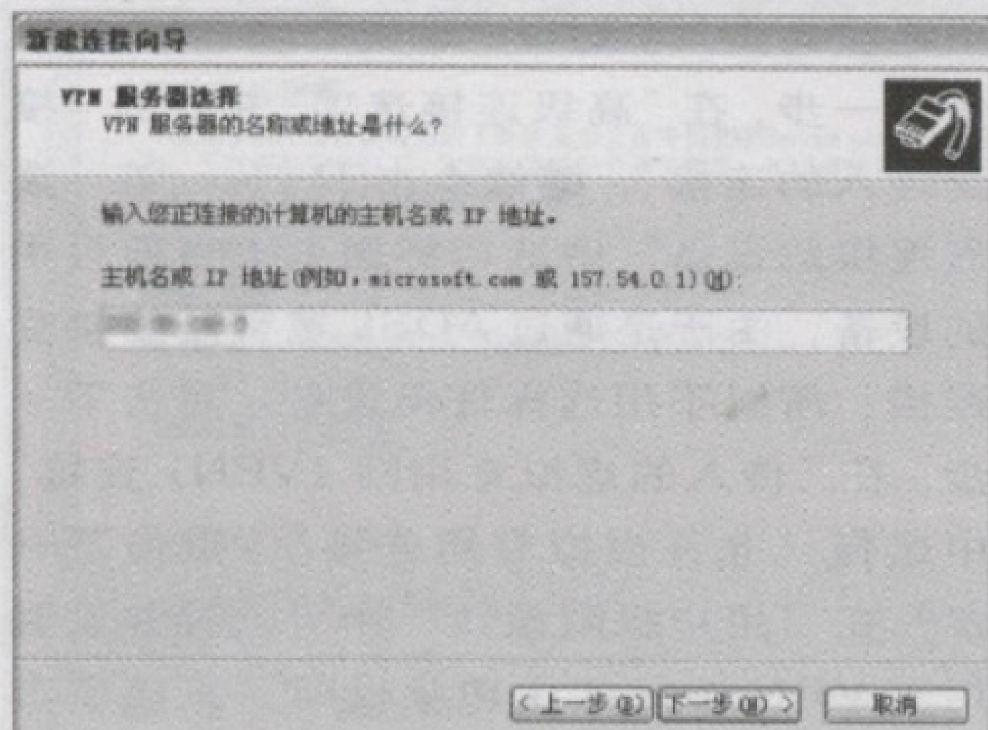

图1

户；点击下一步，在“网络软件”中添加或删除相应的网络协议，并选择“TCP/IP协议属性”；点击“属性”，在设置对话框中勾选“允许呼叫方访问我的局域网”，并可为呼叫方指定局域网IP地址或自动分配IP（如图1），点击下一步，再点击完成按钮，就建立了一个VPN服务器了，在“网络连


图2

接”中可以看到多了一个名为“传入的连接”的新连接（如图2）。右键点击该连接项目，选择“属性”命令，打开属性对话框，在“常规”“选项”“安全”“网络”等选项卡中可对VPN服务器属性进行修改。

然后在B1主机上启动“创建连接向导”，在“网络连接类型”中选择“连接到我的工作场所的网络”；点击下一步，在“网络连接”中选择“虚拟专用网连接”，在“公司名”处随便填入一个用于标识网络的


图3

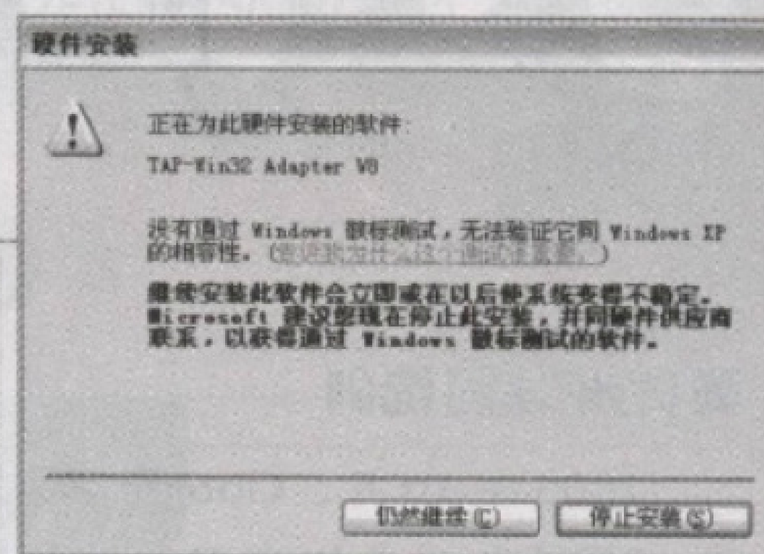
名字，在“公用网络”中选择在连接VPN前连接到Internet的网络连接，一般使用已有的“宽带连接”即可；在“VPN服务器连接”中输入VPN服务器的公网IP地址“222.86.×××.3”（如图3），再点击完成按钮，即可完成客户端的设置。

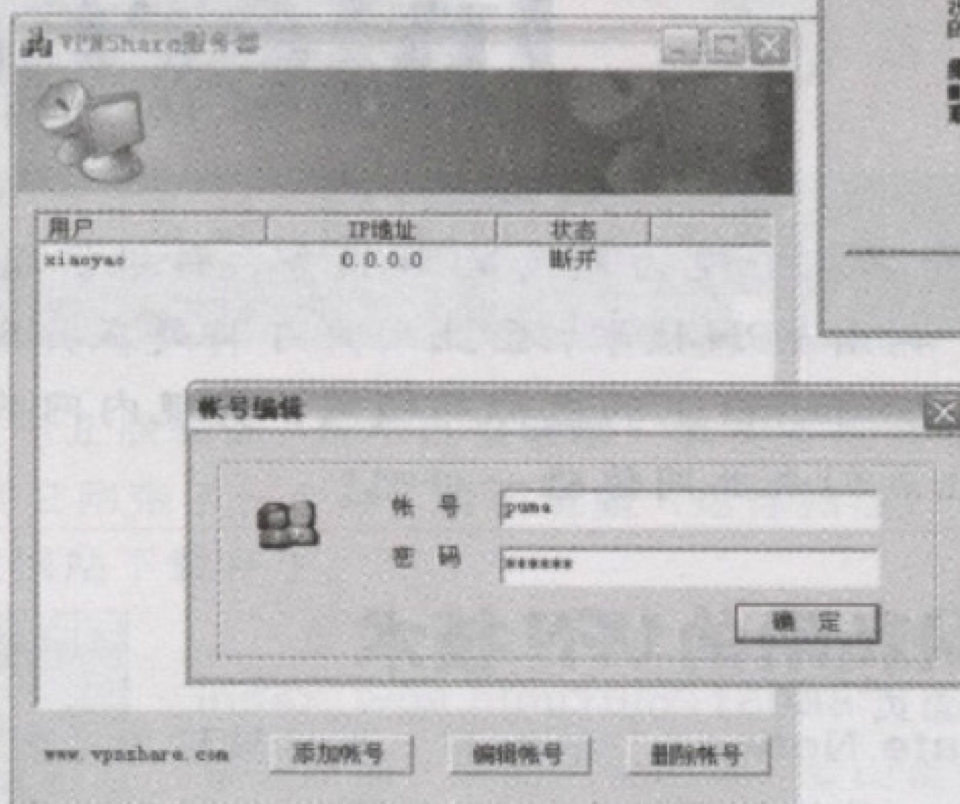
只要A1主机连接上网络，在B1客户端执行刚才建立的VPN连接，即可在A1和B1两台主机间建立一个专用的VPN网络，查看“网上邻居”可以看到A1主机，在这个网络中B1主机可以自由地访问A1所在局域网中的电脑，反之亦然，这就达到了异地共享文件的目的。

2.建立企业级的VPN网络

对于许多公司和企业用户来说，使用专业的VPN软件，在效果上与传统的VPN硬件设备没有什么区别，而且在操作上也非常简单。例如VPNShare就是一款适合企业级应用的VPN软件，可以方便地将异地的网络组建在一起，成为一个虚拟的局域网。

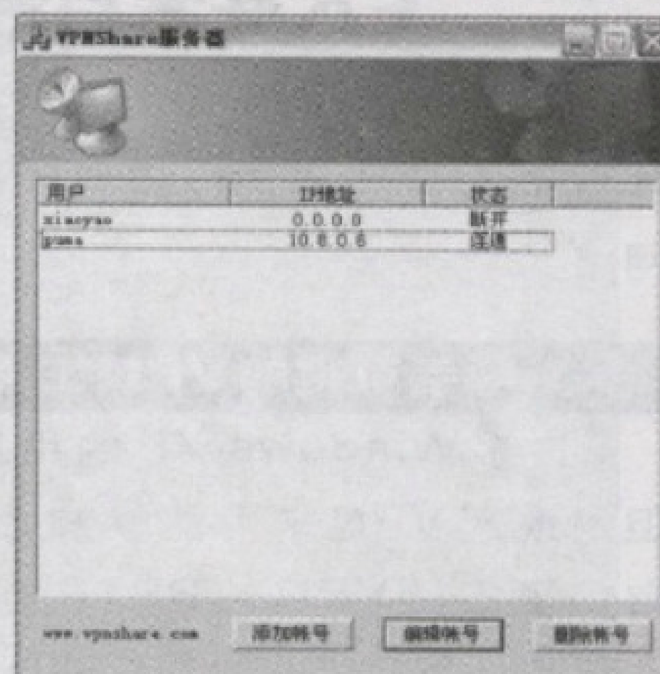
软件名称： 遥志VPN（VPNShare）
软件版本： 1.0
软件大小： 2.5MB
下载地址： http://www.yaozhi.com/download/vpnshare.rar


图4


图5

在VPNShare中有两个EXE执行文件，其中“VPNShareServer-20051117.exe”是服务端安装文件。在服务器上启动此文件完成服务端程序的安装，第一次启动服务端时会要求安装VPN驱动，安装过程中弹出“硬件安装”对话框，询问是否安装，点击“仍然继续”按钮（如图4）。安装后初始化服务，显示服务端程序窗口，点击界面中的“添加帐号”按钮，弹出“帐号编辑”对话框，输入帐号和密码，点击“确定”按钮，即可将新用户添加到用户列表中（如图5）。客户端就可以用此帐号连接VPN服务器了。

在客户端主机上执行VPNShare客户端程序“VPNShareClient-20051117.exe”，按向导提示完成客户端的安装。启动VPNShare客户端，在“VPN服务器地址”中输入服务器端IP地址，要求为公网地址；然后填入服务端添加的帐号和密码，点击“连通VPN”按钮就可以连接服务器了。


图6

连接服务器后，客户端就与服务端处于一个虚拟的局域网中了，在软件界面可以看到VPN服务器IP地址为“10.8.0.1”，客户端会随机获得一个与服务器处于同一网段的

内网IP地址，服务端将显示当前连接的帐号和详细情况（如图6）。同一台服务器可以连接多个客户端，新连接的客户端都将获得一个IP，从而加入此局域网中。也就是说处于不同位置的主机，都可以通过连接连到VPN服务器上，共同组成一个虚拟的局域网。在这个局域网中可以共享文件，互相访问，与真实的局域网没有什么两样。同时，局域网内的数据传输也是经过加密的，安全性非常好。

3.VNN，让VPN应用个人化

VNN可以说是VPN在个人用户端的一个极大延伸和发展，VNN (Virtual Native Network)也就是“虚拟本地网”，非常适合因特网中的任意两台机器提供互联互通。在因特网中建立起任意的VNN终端，就像处于同一个局域网中一样，即使这些电脑都是处于私网内的，也一样能够方便地互相连接。

软件名称： 虚拟本地网VNN Client
软件版本： 3.0.1201
软件大小： 3.4MB
下载地址： http://home.vnn.cn/download/client/vnnc301201-winall.zip

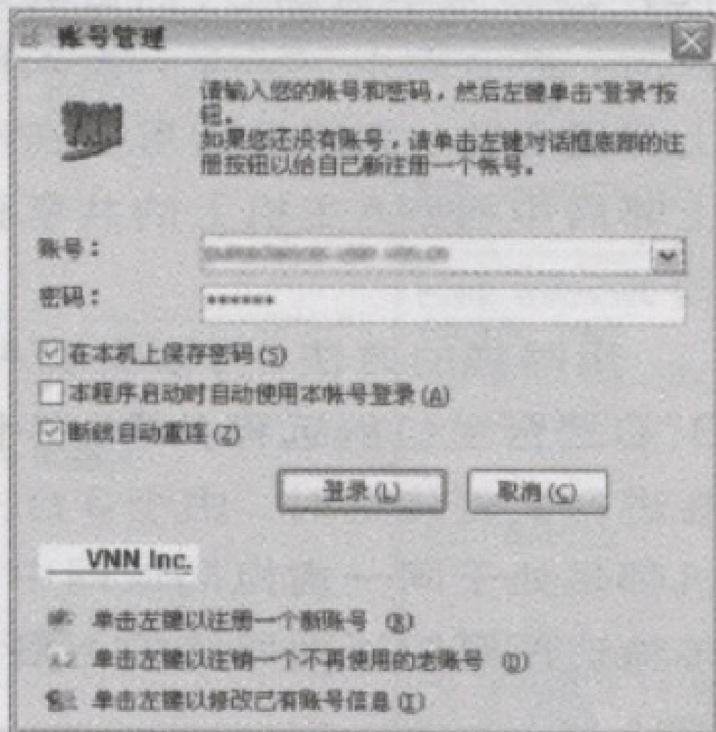
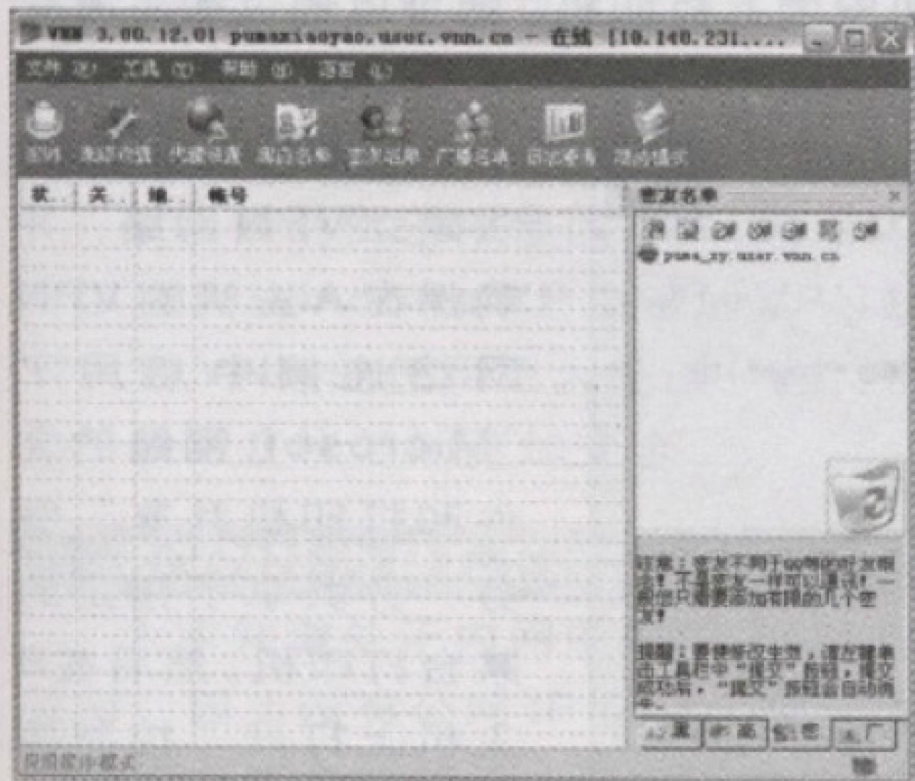
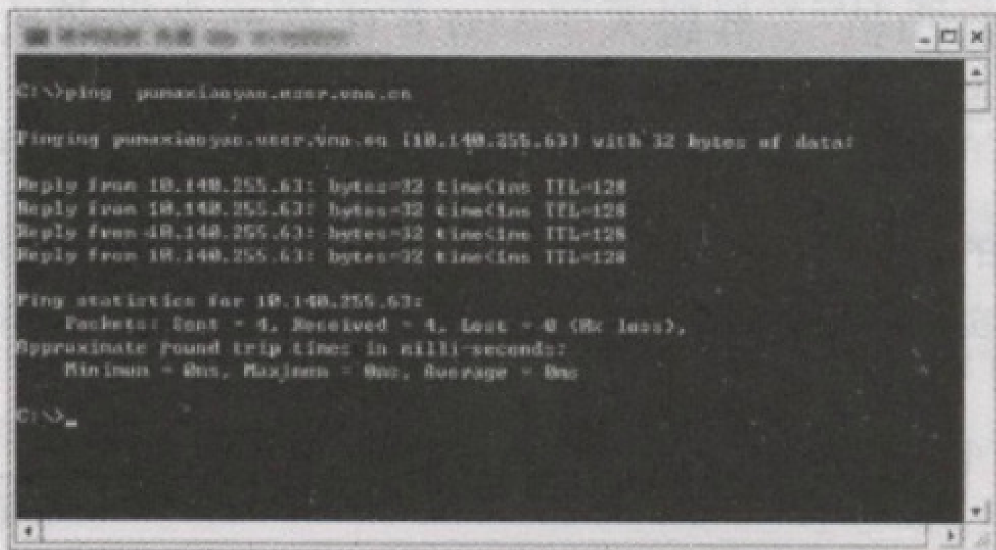


图7

下载客户端程序VNN Client，在安装过程中同样会提示添加硬件驱动，许可后成功安装VNN Client。执行VNN Client程序，进入帐号管理主界面（如图7）。首先点击“注册一个新帐号”按钮，在弹出的注册对话框中，填写相应的“组信息”和“用户信息”内容，勾上“注册后自动登录”，点击“注册”按钮，就可以自动登录了（如图8）。注意，在注册时帐号的格式为“用户名.组名.vnn.cn”，一般申请的用户都是属于“user”组的。


图8

登录VNN后，用户就已经处于一个虚拟的局域网中了。VNN与普通的VPN软件略有不同，无需用户建立服务器，VNN的服务器就是一个VPN服务器。每个VNN的客户端连接到VNN服务器上后，就已经处于由VNN服务器组建的一个虚拟局域网中了。例如有两个VNN用户“pumaxiaoyao.user.vnn.cn”和“puma_xy.user.vnn.cn”在线，在“puma_xy”用户电脑上打开命令行提示符窗口，执行命令：“ping pumaxiaoyao.user.vnn.cn”（如图9），即可看到“pumaxiaoyao”用户的IP地址为“10.140.×××.63”。这是一个内网IP地址，也就是说“pumaxiaoyao”与“puma_xy”已经处于同一局域网中了。


图9

在“puma_xy”用户电脑的“网上邻居”中使用“添加一个网上邻居”，指定此IP地址，就可以连接“pumaxiaoyao”用户的共享盘了。

此外VNN在进行其它一些网络传输、共享或视频时，甚至不需要知道对方的用户名，就可以达到进入局域网的目的。

2005年10月，Google推出了一个叫作 **“Google WiFi”** 的无线VPN服务(http://wifi.google.com/)。用户下载名为“Google Secure Access”的VPN客户端后，相当于虚拟拨号到Google，然后通过Google上网，所有通过Google VPN服务器(vpn.google.com)传送的数据都将加密。此时的Google VPN服务器就像一个代理一样，使用它上网在检测IP时会发现自己的IP变成了美国的IP。但使用Google VPN上网，异地用户可以方便地建立一个虚拟局域网，由于使用的都是同一个VPN服务器，所以只要在需要组成的局域网内电脑上，设置工作组名称处于同一个工作组内，就能方便地组成自己的远程局域网。因为通过Google VPN服务器，可以实现“无限制上网”，许多受限制封的网站都可以访问，因此Google VPN服务遭到了许多非议，最终不得不被迫终止服务，非常令人遗憾。

三、VPN在办公中的简单应用

对于企业用户来说，将远在千里之外的子公司纳入虚拟的局域网中，意义非常重大，可实现远程文件和各种网络资源的共享。当然这些功能对于个人用户来说，也是非常有意义的。下面就让我们看看VPN在企业用户中的简单应用，如何通过VPN实现远程机器的资源互访。

1.通过VPN共享资源

假设某公司有3台主机A、B、C，分别处于不同的物理/地理位置，而且B与C分别处于某个内网中，只有服务器A有公网IP地址，因此很难与客户端B、C相连。此时3台主机想要互相共享本机资源的话，只能通过建立FTP服务器的方法，但是建立FTP服务器的过程比较麻烦，而且存在安全性等问题。同时因为处于内网的B、C主机网络中安装了防火墙，禁止了FTP连接，因此只有通过建立VPN网络，才能实

现远程资源共享。

可以选择任一台主机作为VPN服务器，假设这里选择在A主机上建立VPN服务器。首先在A主机上安装前面提到的遥志VPN（VPNShare）服务端程序，执行VPNShare服务端，然后在服务端添加两个不同的VPN登录帐号B1和C1。在主机B和C上分别安装VPNShare客户端程序，安装完毕后分别在ABC三台主机上，打开"网上邻居"→"查看网络连接"，在"本地连接"中可以看到一个新建立的连接"本地连接*"，该连接使用的网卡为"TAP-Win32 Adapter V8"。

选择该连接，点击右键，在弹出菜单中选择"属性"命令，打开网络属性对话框（如图10）。在中间的"此连接使用以下项目"中可以看到当前安装的网络协议，要实现资源共享，必须保证安装并且启用了"Microsoft网络客户端"和"Microsoft网络的文件和打印机共享"两个项目。

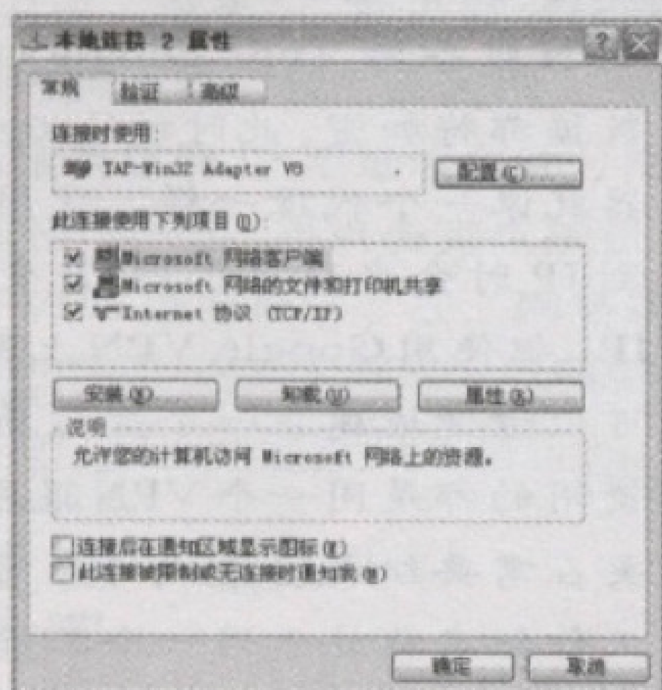


图10

设置完毕后，在A主机上执行VPNShare服务端，在B、C主机上执行客户端连接A服务器，连接成功后便建立了一个虚拟的局域网。在A服务器的VPNShare服务端程序窗口和B、C主机的客户端界面中，可以看到VPN服务器IP地址及B、C主机的内网IP地址，IP地址一般形如"10.8.0.*"。假设A主机IP地址为"10.8.0.1"，B和C主机要访问A主机上的共享资源，可以打开"网上邻居"，点击"添加一个网上邻居"，打开网上邻居添加向导。点击下一步，在"服务提供商"中选择"选择另一个网络"；点击下一步，在"Internet或IP地址"中输入"\\10.8.0.1"（如图11），再点击下一步，会弹出一个错误提示框显示"Windows需要一个共享才能发布"（如图12），点击确定后返回刚才的窗口，再点击"浏览"按钮，打开网络浏览对话框，在默认的工作组中就可以看到IP为"10.8.0.1"的主机及其共享资源了（如图13）；选择共享资源后，点击确定返回，最后点击下一步，输入网上邻居名称，完成后就可以在网上邻居中看到A主机上的共享资源了。

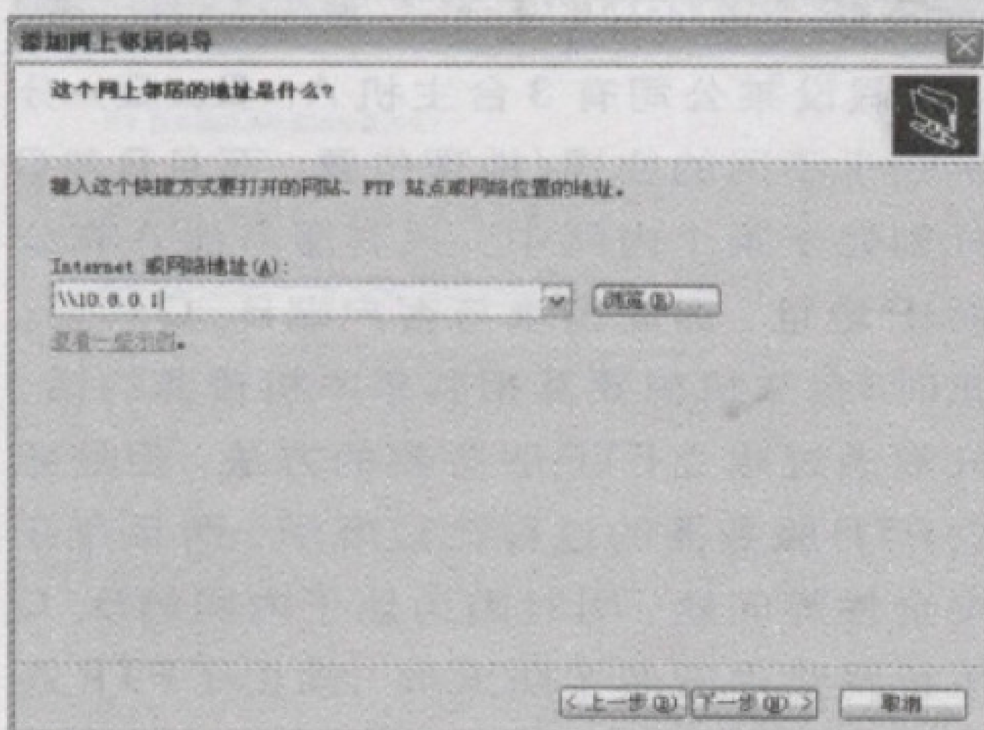


图11

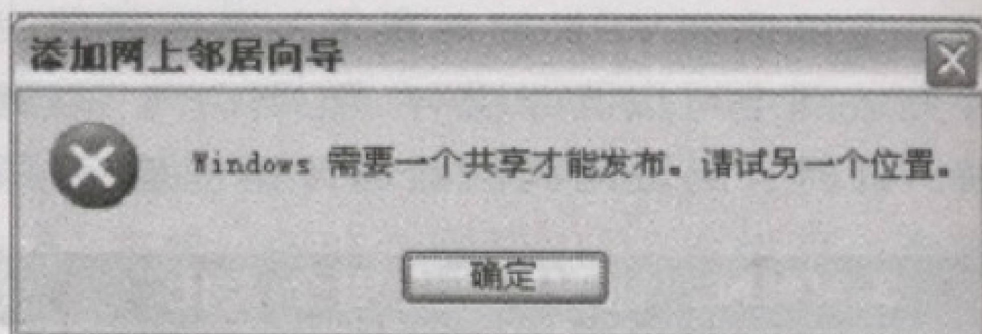


图12

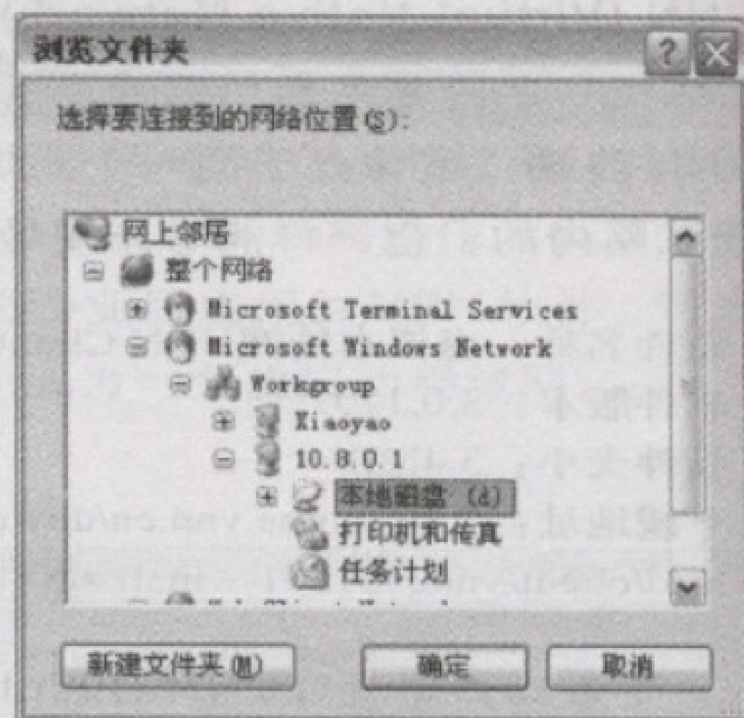


图13

用同样的方法，可以实现A、B、C三台主机的远程共享。并且在进行文件传送时，由于3台主机都是处于同一虚拟局域网中，因此不会受到防火墙的阻碍，文件传输速度可以达到网络的上限。

2.通过VPN实现远程打印

在进行远程协同办公时，经常需要通过传真文件进行签订审核等，如果建立了一个VPN网络，可以方便地将资料直接通过远程打印机打印出来。例如B主机所在部门需要将一份书面材料交由A主机所在地审核，只要A主机安装有打印机，就可以通过如下方式进行远程打印。

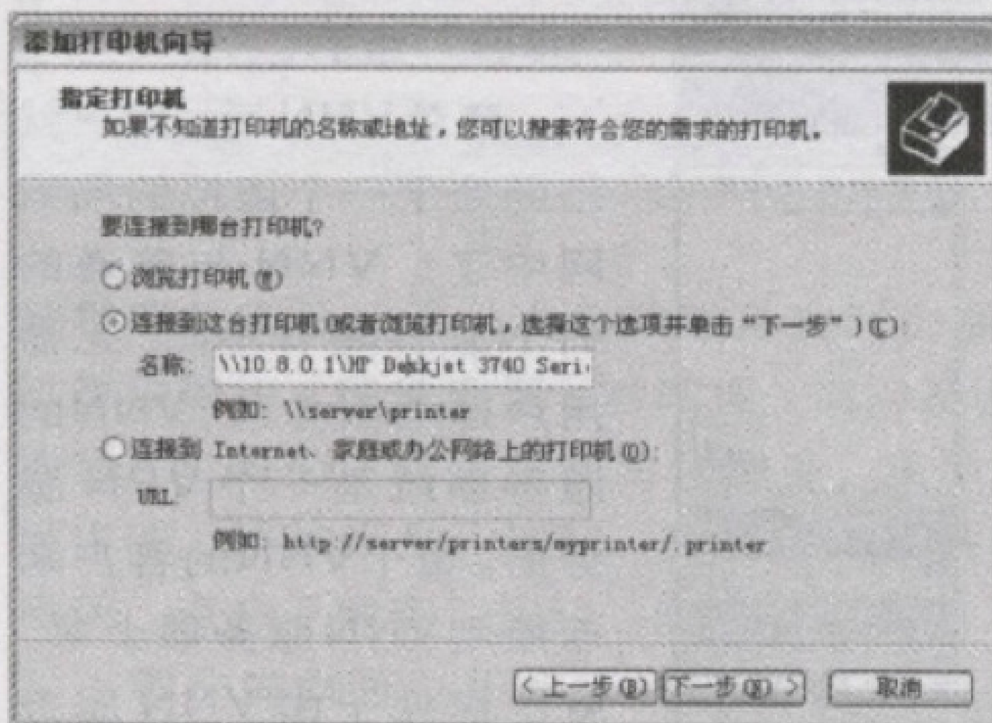


图14

首先用上面的方法建立VPN网络，并确保在A主机的VPN网络连接中启用了"Microsoft网络的文件和打印机共享"服务，并共享了指定的某台打印机。然后在B主机上打开"控制面板"→"打印机和传真"，点击"添加打印机"，打开打印机添加向导。点击下一步，在"本地或网络打印机"中选择"网络打印机或连接到其它计算机的打印机"项；点击下一步，在"指定打印机"中选择"连接到这台打印机"，并输入"\\10.8.0.1\共享打印机名"（如图14）；最后再点击完成按钮，即可将异地A主机上的打印机添加到本地了。

然后在B主机上打开需要交由A地审核的文档，打印时选择刚添加的打印机，在A地就可以直接远程打印出书面文档了。通过VPN网络实现远程打印，省去了传真或传输文件的步骤，十分方便。

四、下载视频网游任我玩——VPN个人应用

VPN在企业级应用中非常广泛，对于个人用户来说，也非常具

有实用价值。许多用户都曾碰到过网络传输不顺，或因为网络限制无法进行视频及游戏等情况。下面为大家介绍的都是在网络实用中极为常见的情况，看看VPN是如何让网络无限制的。

1.加速QQ文件传输与视频

QQ 2005 beta3版对网络视频作了较大的改动，提高了画质与速度。但是对于使用不同网络连接商的用户来说，在进行视频时还是感觉不爽。以笔者为例，使用的是2MB的铁通ADSL宽带，朋友使用的是1MB的电信ADSL宽带，在进行文件传输时速度只有不到10kB/s；在建立视频聊天时，总是提示"和对方建立连接不成功，超时退出"，偶尔连接成功，但是视频聊天的画面也是惨不忍睹。通过VPN网络连接后，故障完全解决。

首先，笔者和朋友在电脑上分别安装了VNN，并且注册帐号进行登录。关闭了电脑上的防火墙并登录VNN后即处于了同一个局域网中，无需进行其它更多的设置。打开QQ进行文件传输，此时将会发现传输速度得到大大的提高，可达到70kB/s左右。在进行视频聊天时，成功地建立了连接，并且连接速度非常快，视频画面很流畅。在安装了QQ显IP插件后，通过QQ显示的IP地址，可以看到朋友与自己是处于同一局域网中的（如图15）。

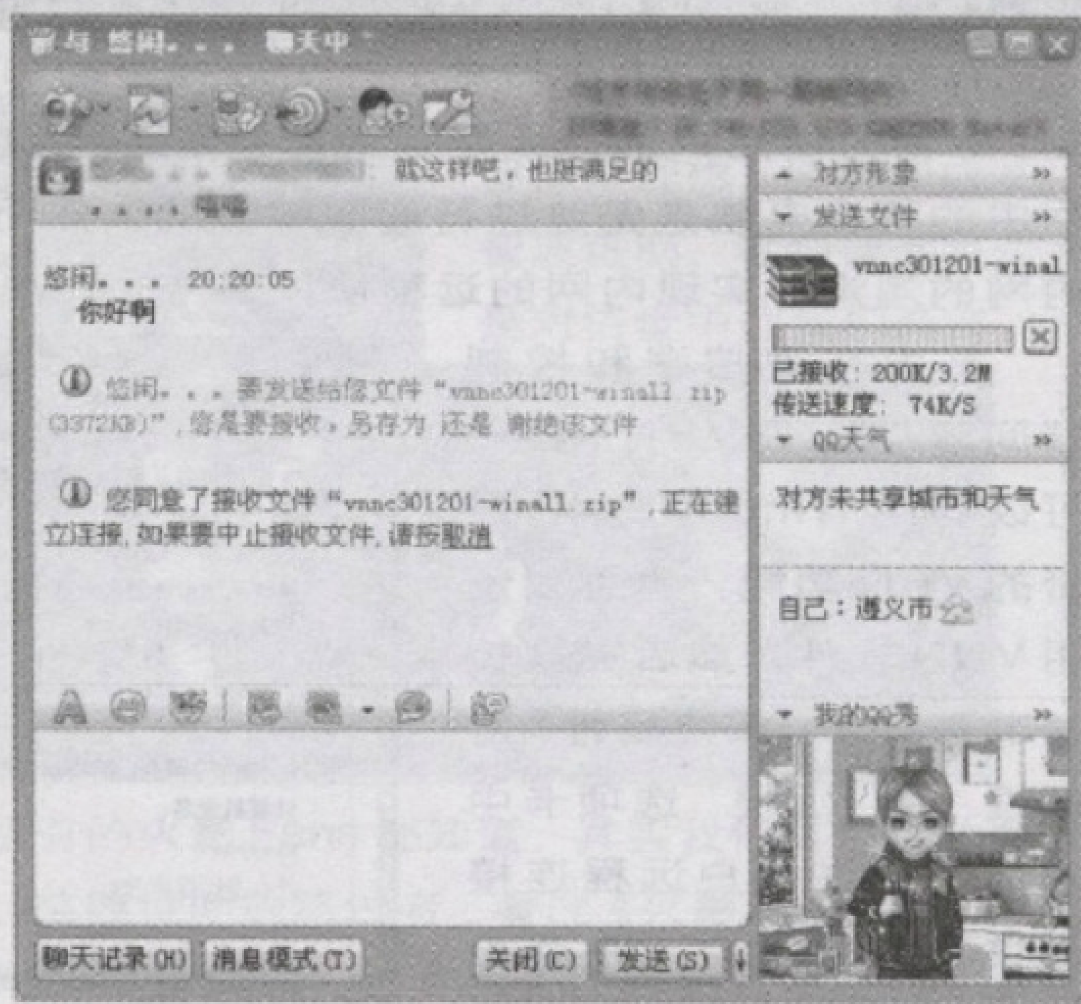


图15

在上面的例子中是以VNN建立VPN网络的，在实际使用中也可以使用Windows XP自带的VPN功能建立虚拟局域网，不过相对而言VNN的使用更为简便一些，而Windows XP的VPN网络由于设置了帐号则更加安全。

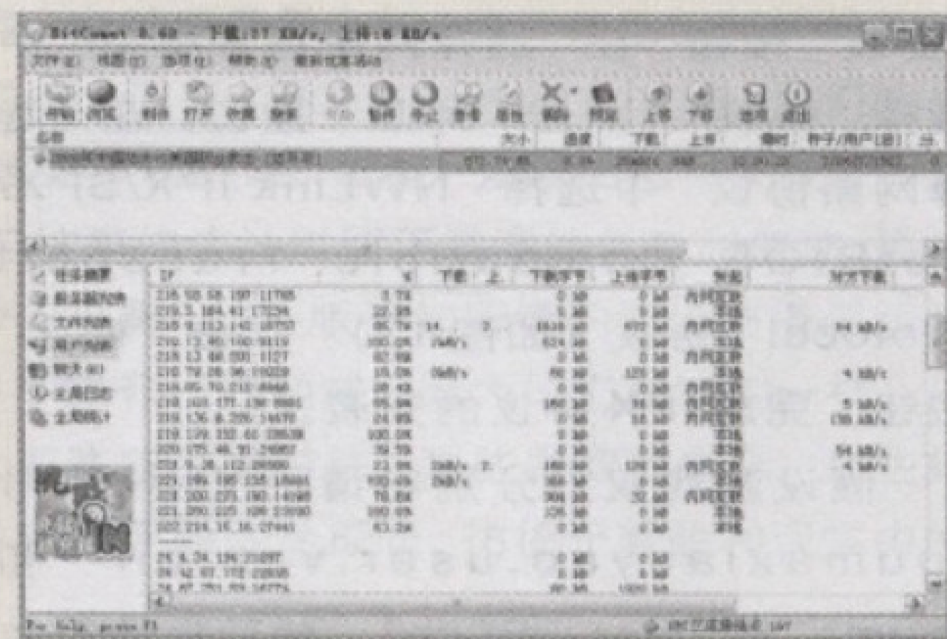
2.VNN为BT下载加速

大家知道处于内网中的用户有许多不便，尤其是在进行BT下载时，因为没有公网IP地址，处于内网中的用户不能互联，所以连接不上更多的种子，极大影响了BT下载速度，而这一切都可以通过VPN来得以解决。当建立VPN网络后，两个本来分别处于不同内网中的用户，将被连接到同一个局域网中，因此可以互相连接，从而加速BT下载速度。

通过VPN加速BT下载的方法很简单，一般是通过VNN来实现的。VNN的作用并不是提高网络的速度，而是通过虚拟局域网实现内网互联，连接到更多平时无法直接连接的用户，获取更多的下载节点，达到加速的目的。假如有两个处于内网的BT下载者，在启用BT软件前首先执行VNN并登录连接VNN服务器，那么他们便处于同一局域网中，可以彼此建立连接加速下载。如果更多的BT下载者都登录了VNN，那么就有更多的内网用户可以建立连接，从而大大加速BT下载的速度。

以常见的P2P软件eMule为例，在eMule中内网用户获得的是一个LowID，无法与另外一个网络中的LowID进行直接连接，那么你就丢失了一些来源，需要排更长的队。如果两位LowID用户都安装了VNN，并且使用的都是"ACAT"版的eMule，那么两个LowID用户就可以通过VNN建立点对点的直接连接，速度就会比以往的快。

注意： 在常见的BT下载软件"BitComet 0.56版"及以后的版本中，已经集成了一个VNN开发包，所以没有必要安装VNN就能实现内网的互联了。在进行下载的过程中，从"用户列表"中可以看到一些"发起方"为"内网互联"的用户，这些用户就是通过VNN实现内网互联的下载者了（如图16）。另外，VNN已经将SDK（软件开发集成包）发放给了VeryCD和中国驴，以后将会出现越来越多集成了VNN的P2P下载软件了。

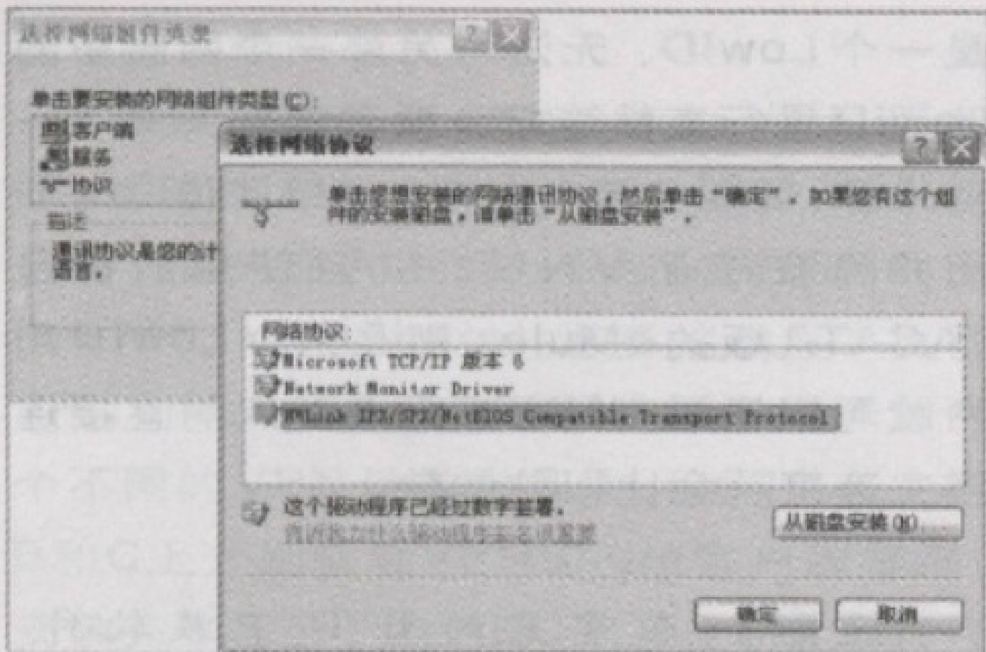

图16

另外，VNN除了可以给BT软件加快下载速度外，也同样能给一些不支持内网互联的P2P在线网络电视软件进行加速，使播放速度更为流畅！

3.在Internet上玩局域网游戏

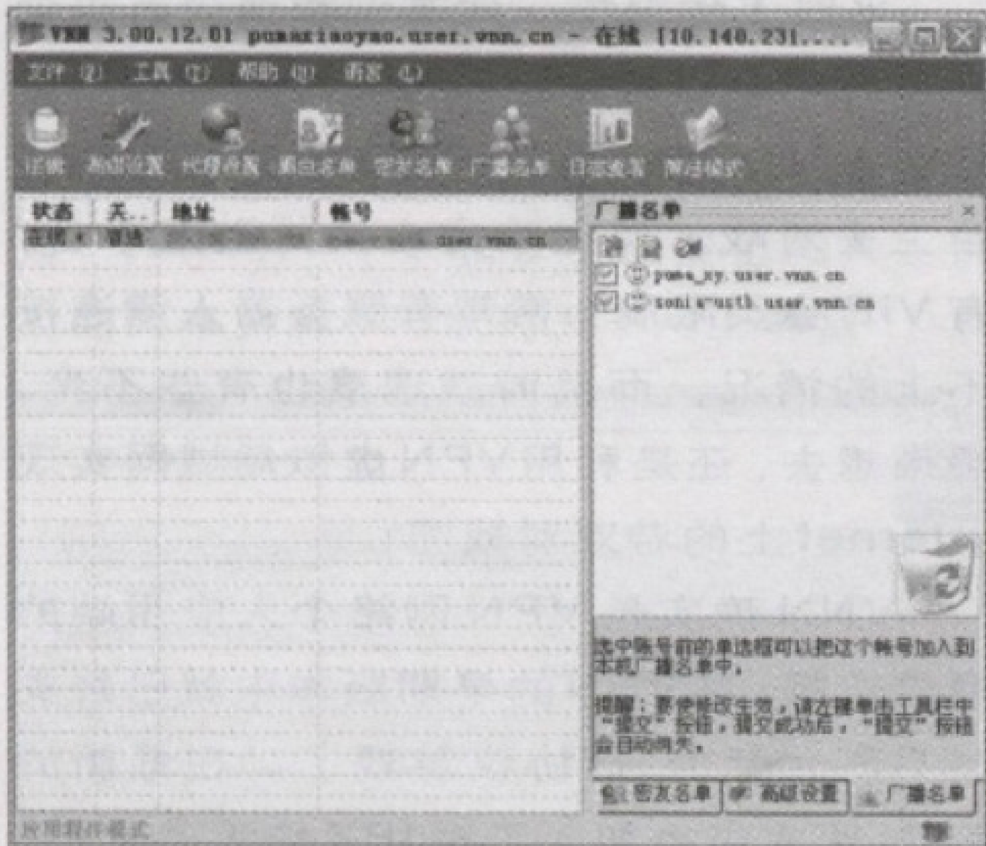
平时工作很忙，朋友们都很少有机会聚在网吧中打打CS、魔兽之类的局域网游戏了，只能在闲暇时一起到浩方之类的平台上去对战。不过浩方之类的游戏平台，有VIP会员限制，常常有服务器人满连接不上的情况，而且游戏速度也有些不爽。想来想去，还是利用VPN虚拟局域网实现Internet上的游戏对战吧！

VNN确实是VPN网络个人应用端的最佳选择，在VNN的早期版本中就已经支持CS之类的IP协议游戏了。在最新的VNN版本中也加入了对IPX协议的支持，可以在Internet上玩魔兽、星际之类的局域网游戏。如何利用VNN玩CS，有的朋友已经了解了，下面就介绍一下利用VNN中集成的IPX协议玩魔兽局域网游戏。


图17

默认安装的VNN并没有安装IPX协议，要使用VNN玩IPX协议的局域网游戏，首先要在VNN连接中安装IPX协议。打开"网上邻居"→"查看网络连接"，可以看到有一个名为"本地连接*"的连接项目，所使用的网卡为"VNN VNC Adapter"。右键点击该连接项目，在弹出菜单中选择"属性"命令，打开网络属性对话框。点击"安装"按钮，在"选择网络组件类型"中选择"协议"，点击"添加"按钮；在"选择网络协议"中选择"NWLink IPX/SPX/NetBIOS Compatible Transport Protocol"协议（如图17），点击"确定"按钮，完成IPX协议的安装。

假设游戏双方分别申请了VNN帐号"pumaxiaoyao.user.vnn.cn"和"puma_xy.user.vnn.cn"，然后将进行游戏的电脑上的防火墙关闭，执行VNN程序。点击工具栏上的"广播名单"按钮，在VNN程序界面右侧显示"广播名单"栏。点击侧边栏中的"添加"按钮，输入对方的VNN帐号，再点击侧边栏中的"提交"按钮，将用户名更改保存到服务器上（如图18）。再点击工具栏上的"密码名单"按钮，用同样的方法将对方的帐号添加至密友名单中。


图18

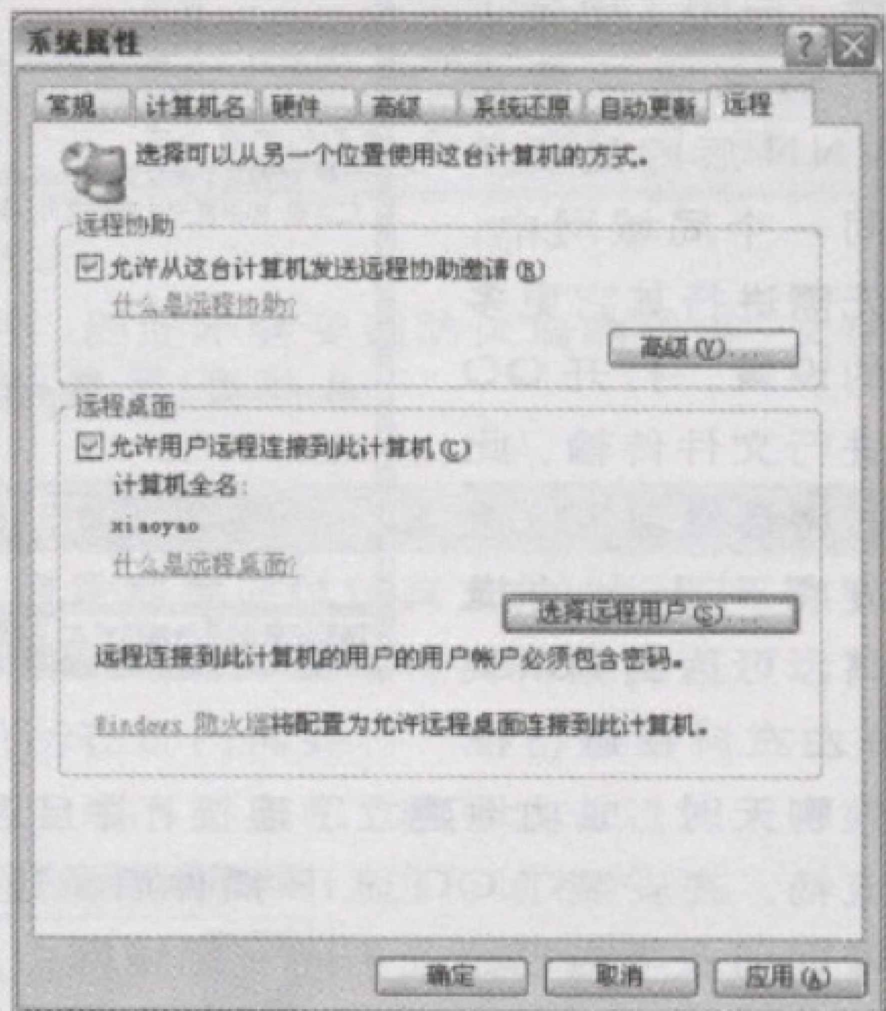
再点击VNN界面工具栏中的"高级设置"按钮，在界面右侧显示"高级设置"栏，展开"系统"，将"IPX支持"和"广播模式"修改为"是"。然后点击侧边栏中的"提交"按钮，保存所在的修改，退出VNN并重新登录。当游戏双方都登录VNN时，启动魔兽游戏，进入局域网游戏选单，就可以看到好友建立的游戏服务器了。

网上最大的游戏平台**"浩方游戏平台"**也可以实现在网上玩魔兽、星际之类的局域网游戏，其实浩方游戏平台所实现的功能就是建立了一个VPN网络。所有连接浩方的人，都获得一个C类的地址，比如192.168.1.×××，而且不同的房间是不同的C地址，因此每个浩方游戏房间最多只能容纳255人。

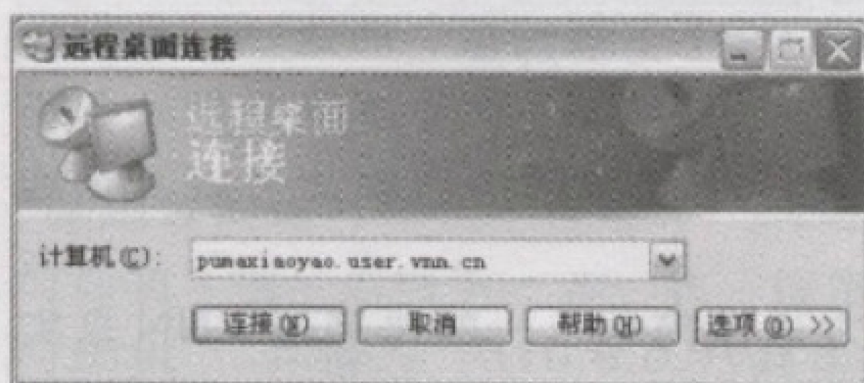
4.内网远程控制

在Windows XP中自带了一个远程协助功能，可以实现远程控制，非常方便用户进行远程协助操作解决电脑故障等。不过处于内网中的两台电脑是无法进行远程控制的，然而通过VPN可以越过内网的鸿沟，实现内网的远程协助。

首先在被控端和控制端间建立一个VPN网络，可以利用Windows XP自带的VPN功能，也可以使用VNN软件。然后在被控端电脑打开"系统属性"对话框，在"远程"选项卡中勾选"允许用户远程连接到这台计算机"，并点击"选择远程用户"按钮，设置好远程登录用户名及密码（如图19）。


图19

在控制端电脑上打开系统属性对话框，勾选"允许从这台计算机上发送远程连接邀请"，点击"开始"菜单→"附件"→"通讯"→"远程桌面连接"，打开远程桌面连接对话框。在"计算机"中填入被控端的地址。如果是通过Windows XP自带的VPN功能建立的VPN网，那么就可以填入如"192.168.1.*"之类的内网IP地址；如果是用VNN建立的VPN网，那么可以直接填入"***.user.vnn.cn"。点击"连接"按钮，就可以对远程电脑进行控制操作了（如图20）。有的用户可能会使用PcAnywhere之类的远程控制软件，也可以用同样的方法进行设置。


图20

可以看到VPN技术在网络中有着极为广泛的应用，它最大的特点就是将公用的Internet变成了私有的局域网，实现了内网互联的功能。其实除了文中介绍的内网互联，VPN技术在保障数据传输的安全性上也应用得非常广泛，Google VPN就是VPN在WiFi无线网络中应用的典型例子。VPN的使用远不止文中介绍的这些，个人用户甚至还可以用它来建立内网FTP服务器、发布Web网页等，更多的应用就靠读者朋友们自己去发掘了！

赏析日本动漫"四大新贵"



"人的命运就像空中的云，一切早已注定。在流动中飘浮空中，或者自己选择流动的方向。无论选择哪个，也许终点都是一样的。只是，当你选择后者时，才会为了生存的目的而努力。"还记得小时候看动漫时的心潮澎湃和热血沸腾吗？那是一个多么令人唏嘘的年代。下面你看到的，是一群跟笔者一样不因时光的逝去而在现实与梦幻中穿梭的人，为了自己所憧憬的梦想而制作出的动漫作品，被现今"动漫COS界"誉为"四大新贵"。追寻过去，寄意未来，跟着我，穿越虚空之门，在激情与理想的交织中迷醉吧……

■北京 花月丸

《火影忍者》MV · 火影的世界：http://comic.qq.com/a/20050812/000030.htm



实在是一个似曾相识的故事。青春加热血，忍术加格斗，过往加阴影，憧憬加理想，挫折加成长。就这样，我们见到旗木卡卡西带着旋涡鸣人、宇智波佐助、春野樱微笑走来，6个春秋恍如昨日。或许岁月催人老，但这仅是对俗世中的我们而言。少年们的执著和他们神采奕奕的容颜却不因时间的流逝而改变。理想在他们稚嫩的身上生根发芽，欣欣向荣，生长成参天大树；勇气在他们年轻的脸庞溢彩流光，流刃若火，闪烁得动人心魄。他们的身影在经受一切阴谋、黑暗、残酷之后依然屹立，在时间与往事的流沙里留下浪漫的气息和痕迹。虽然现在的"火影"动画版不知所谓的演出与漫画版的精彩大相径庭，然而所有的火影Fans都知道，其实我们对他们的喜爱，并不曾有一丝稍减。因为他们和我们一样，只是万千世界的旅行者、喧嚣世间的路过者。看过《火影忍者》后，你会怀念那些年少的过往、那些青涩的爱恋、那些刻骨铭心的绝望。而对于没看过此片的人，如果你觉得自己现在在一个世界中茫然而颓败地成长，彷徨于梦想和现实中的话，笔者奉劝你一定不要错过这部励志之作。

相关链接

火影忍者中文网：http://www.narutocn.net/
火影忍者日本官方网：http://www.naruto.com/
火影忍者十大感人画面剪辑：http://mov.txxd.com/dispbbs.asp?boardid=15&id=17126
火影忍者音乐原声带：http://www.it.com.cn/f/games/052/21/78738.htm

《死神》真人舞台剧 · 花天狂舞：mms://media.pierrot.jp/playback/003_1000k.wmv

又是一个看似俗套的剧情：从小就能看见幽灵的少年黑崎一护，冥冥之中得到了"死神"的能力，与扰乱人间界、叫作"虚"的恶灵展开一连串的激斗。而后为了拯救自己心爱的女人直闯死神们的居住地"尸魂界"，不料却早已陷入了一个巨大的阴谋之中……初看此片的人一定会觉得很无聊——这有什么，还不又是打打杀杀？然而，尸魂界最强的十三人"护廷十三番"错综复杂的人物关系和他们之间极富哲理性的对白将看似平淡的剧情演绎得惊涛骇浪——本是守护尸魂界的五番队队长蓝染联手三番队队长市丸、九番队队长东仙合谋颠覆尸魂界，七番队队长伯村一度视东仙为知己却被他背叛，六番队队长朽木白哉是露琪亚的姐夫却要将她置于死地，蓝染亲手杀死了对他倾慕有加的副队长雏森桃，而十番队副队长乱菊与市丸的关系也是千丝万缕……此外，白打、瞬步、闪花、鬼道、破道、缚道、瞬开、反鬼相杀等一连串吸引人眼球的名词无一不牢牢束缚住观赏者的心。如果说昔日阴谋论、宿命论这一动漫界永远的主题要表现的只是光明与黑暗的对抗、忠诚与背叛的较量的话，那么《死神》除此之外，还展示了其有思想、有感情的人性化一面。





相关链接

死神中文网：http://www.kuro-fan.com/
死神日本官方网：http://www.j-bleach.com/
死神"七里香版"：http://songs1.94pop.com/songpop/2005/8/16/2005816083645.mp3
死神MV《彗星》：http://yutaka88.castpost.com/sishen.WMV

《海贼王》MV · One Piece: http://games.tom.com/download/music/20030529/hzw.html



《海贼王》是近几年日本动画中，少有地充满活力而又搞笑的作品之一。就如《海贼王》花絮里讲的那样，这是一部可以和父母一起看的片子（当然，这取决于你的父母是不是“老古董”），既温暖又简单。它没有若即若离的感人场面，也没有峰回路转的复杂情节（海贼王的Fans可不要见怪），可就靠“大海”“冒险”“少年的梦想”这些有点俗套的东西，便把人感动得一把鼻涕一把泪。剧中的人物，大多数对自己的信念坚定，对生活有着积极的态度，对生命充满热情。尤其是男主角路飞，他既没有被悲惨的命运所诅咒，也没有离奇的宿命来对抗，更没什么血海深仇来背负，他只不过是一个为了实现当世界上最伟大的“海贼王”这一梦想而出海冒险的少年。所以他无拘无束，没有烦恼。而且跟《火影忍者》《死神》完全不同的是，《海贼王》没有赋予本片太多沉重的主题，而人设也远不及“卡卡西”“朽木白哉”来得那样“美型”。它有的只是一群人，一群为了他们最初的梦想、为了他们努力的方向而走到一起的人。“伙伴”是他们共同的名字，“友谊”是他们最强的后盾。虽然之后的冒险旅程还很漫长，但只要抱着这个坚定的信念走下去，相信他们会找到海上最大的财富，那就是——同甘共苦后成功的喜悦。



相关链接

海贼王中文网：http://www.opcns.com

海贼王小游戏“记忆纸牌”：http://flash.sunvv.com/a/18917.html

海贼王真人MV：http://dl.pconline.com.cn/html/3/4/dlid=18104&dltypeid=3&pn=0&.html

《钢之炼金术士》MV: rtsp://real.e365.com/mmsource/video/2005/09/28/qumennayibian.rm



这注定是一部被载入日本动画史经典的巨作！“人体炼成”“等价交换”“七宗罪”这些颇具宗教信仰的名词，将《钢之炼金术士》的世界网罗成了一个巨大无形的网，不仅让片中主角爱德华兄弟身陷其中，也将众多观众的心给缠绕住。看此片前，有的时候总会感觉自己感情的麻木和冷淡，在人面前伪装得很快乐，而在身边的朋友特别是自己最重要的人面前才会放下包袱做回自己。也就是在失去对自己最重要的人的那一刻，才懂得自己的弱小与无助——失去了就要学会珍惜。不知道有多少人在看到人造人将休斯制裁时莫名地感到悲哀，又有多少人见到墙壁上满是亚历山大与妮娜的血液和肉块时心中的那份沉重……爱“钢炼”是因为它真正在一个很独到的角度描述了很多事情，比如灵魂、责任感、罪、战争以及那个世界的人们为了自己或他人或整个人类的欲望所作出的一切努力。“没有付出就没有获得，只要付出了就一定会有收获，等价交换确实是世界的真理。但无价的东西，却只能用无价的生命和灵魂交换——‘钢炼’第49回”。这就是《钢之炼金术士》所告诉我们的一切，作者以一种近乎残酷、苛刻的方式阐述了“在绝望中摸索一切”这一真理。而且，综观近年来播放的日本动画片，音乐、人设、剧情的制作比得上“钢炼”的没有几个，你在任何时刻任何角度观看此片也看不到人物的明显变形和背景上的偷工减料。这不但让那些对日本“快餐式”动画颇有微词的评论者闭上了嘴巴，也体现出了制作者对这部巨作所倾注的心血。



相关链接

钢之炼金术士中文网：http://www.fullmetalcn.net/

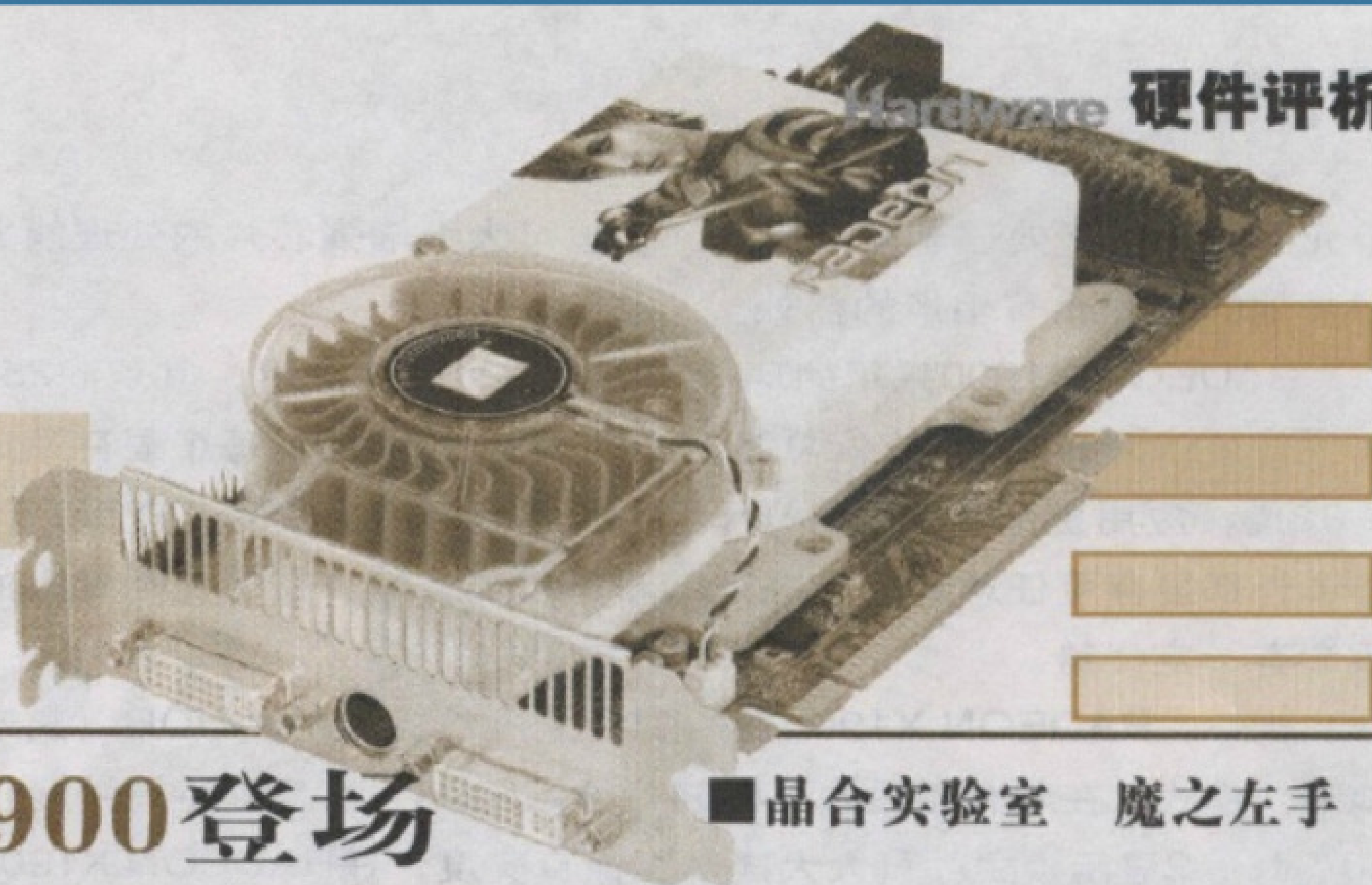
钢之炼金术士MV《绿之影》：http://download.it.com.cn/softweb/game/comic/video/20056/12253.html

钢之炼金术士“真人搞笑”版：http://download.it.com.cn/down.aspx?DownID=14465&ID=15133

钢之炼金术士“陈奕迅”版：http://download.it.com.cn/SoftWeb/game/comic/comicmusic/20053/9764.html

请在确认自己是宽带用户的情况下使用“迅雷”软件进行下载。以上相关链接均来自“搜狐动漫”频道（http://club.chinaren.com/bbs/index_800.jsp?boardid=6&hotmsgid=0），如链接失效请上此论坛查看更新。

也许对于没看过以上4部动画的部分读者而言，通篇看完此文后还有一头雾水的感觉。但请不要忘了笔者附带的每部动画的相关链接，那才是本文的精华所在。很多人认为“动漫只是小儿科，是小孩子才看的东西”，但正如生活不只是针对成年人而言，从“小孩子”的生活中同样也可以提炼出优秀的艺术。何况，现在的动漫早已远远超出了小孩子所能理解的范畴。如果成年人对这样的艺术总是以无聊或不现实的态度看待它们，势必会与时代的发展相脱节。动漫的核心价值是想象力，它本来就是承载着梦想而出现，现不现实并不重要。虽然很多时候，梦想并不能放在首位，因为我们一直是在做着自己应该做的，而不是自己想做的。但好在，只要有了梦想，确定了目标，什么时候开始都不嫌晚。笔者也希望读者看了以上“四大新贵”后，能让你有所感悟，有所启发，成为你人生记忆里不灭的篇章。



新旗舰、新战线

——RADEON X1900登场

■晶合实验室 魔之左手

在ATI和NVIDIA的对抗中，双方的旗舰产品总是最引人关注的，在RADEON X1800和GeForce 7800的对抗中，前者无论在推出时间还是内核设计上，似乎都稍逊于后者，尽管其高频率弥补了渲染单元的劣势，但仍然让很多ATI的Fans感到些许失望。而RADEONX1000系列也远远称不上完善，在RADEONX1800、RADEON X1600、RADEON X1300之间，无论性能还是价格上都存在比较明显的断档。ATI当然不会让这种情况持续，R580作为R520的后续仅仅相隔2个月发布的同时，其产品线无疑也将进行一定的调整。

一、超级旗舰——RADEON X1900

从名称和发布时间上看，R580，即RADEON X1900给人一种简单升级版的印象（图1），我们甚至认为它很可能只是又一个提升频率的产品而已。不过实际情况确实让人有些惊讶，R580核心与R520核心最大的不同在于渲染单元，R580的12个渲染模块中总共提供了48个像素渲染单元，是R520的3倍，是对手同级产品的整整两倍！

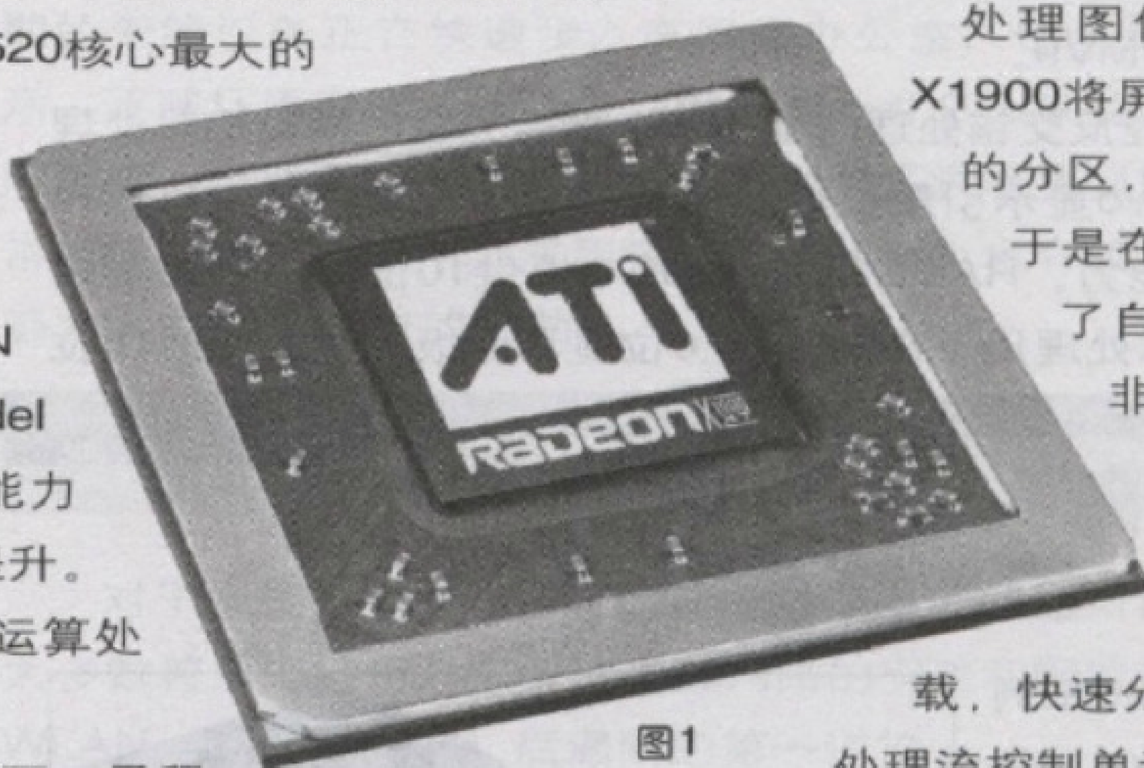


图1

RADEON X1900在整体架构上和RADEON X1800差别不是很大，它提供了对Shader Model 3.0的（简称SM 3.0）支持，而更强大的运算能力和渲染能力让其SM 3.0能力较前一代有明显提升。RADEON X1900支持动态流控制、128位浮点运算处理，支持超大量渲染指令。

我们已经知道，动态流控制包括分支、循环、子程序，允许不同路径通过同一个像素渲染处理单元去处理邻近像素；可跳过不需要执行的渲染部分（提前输出）通过整合相关渲染单元到一个核心，从而避免状态改变的损耗，允许GPU更加有效率地执行指令；同时其提供的并行干涉可避免多余运算，防止这些多余运算抵消流控制带来的效率提升。在加速流控制方面，SM 3.0技术可通过大量线程、智能线程选择、小容量线程和专用流控制逻辑等技术进行充分优化。在这些功能中我们可以看到，其效率在很大程度上来自渲染的灵活性，因此提供了更多渲染模块的RADEON X1900无疑比仅有4个渲染模块的RADEON X1800更适应动态流控制技术。

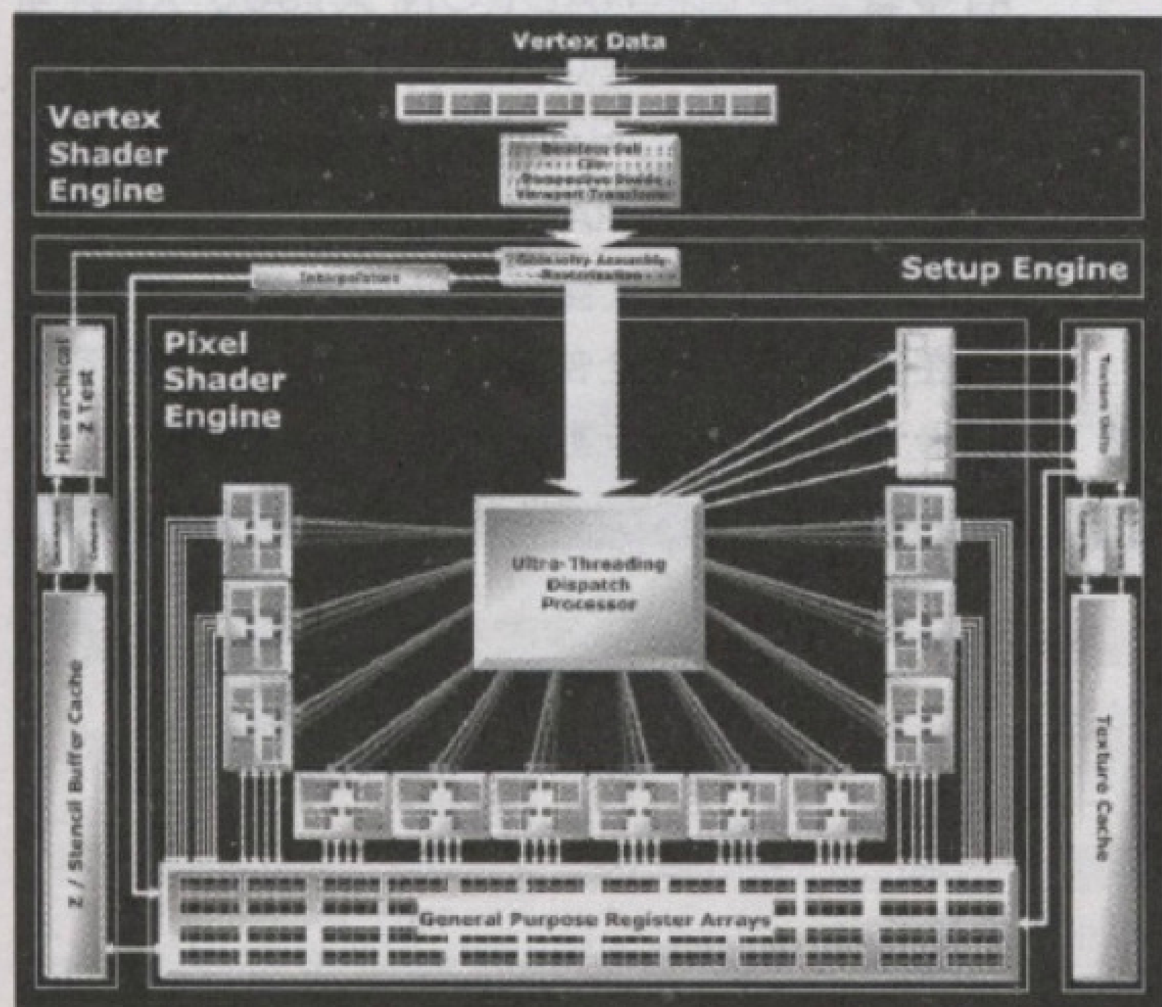


图2

RADEON X1900的超线程设计可动态地为其12个渲染模块分配任务，当然这些模块中都同样包含了4个渲染单元（图2）。超线程分派处理器位于渲染核心之前，它会监视各线程的运行情况并进行任务分配，尽量保持所有渲染核心的负载平衡，以提升效率。

处理图像时，RADEON X1900将屏幕分为4×4个像素的分区，这看作一个线程，于是在处理过程中就出现了自然的多线程处理，非常适合其核心的超线程设计，超线程分派处理器用来平衡渲染核心的负载，快速分支执行使用专有的处理流控制单元而不需要ALU，大规模的多端口寄存器阵列则可进行快速的进行线程切换。

X1900系列的顶点渲染单元仍然是8个，每个顶点渲染单元可在一个时钟周期内处理2条渲染命令，顶点渲染中同样提供了动态流控制，指令数达到1024条，临时寄存器也比较多，构成更加灵活高效的顶点渲染引擎。

RADEON X1900支持128位浮点运算，SM 3.0显示芯片的通用寄存器阵列需要有充足的空间和读写带宽，并且所有渲染以128位浮点全速运算，在不减少精度的情况下进行性能优化。对于渲染工作来说，128位浮点运算可保证在长时间的渲染中保持精度。需要注意的是128位浮点运算

单元同样可用于处理非像素指令，它也可大大增强芯片的处理能力，对其他的应用也有相当的益处。

RADEON X1900采用的环行显存总线可降低延迟，其双向256位总线环被认为等效于512位总线，RADEON X1900的每个显存通道只有32位，应用更加灵活。RADEON X1900采用全相联高速缓存，缓存和外部显存可任意映射，提升了效率和灵活性，在带宽需求大的时候会有一定优势。

此外，RADEON X1900提供支持全屏抗锯齿的的HDR（高动态范围）模式，在所有管线内支持64位浮点HDR，并且支持高精度10：10：10：2显示模式，可大大提升图像真实度。在RADEON X1900采用强化的Z轴缓冲技术，可分辨多60%的隐藏像素。

RADEON X1900采用了强化的Z轴压缩技术，对会大量占用显存带宽的Z轴缓冲数据进行无损压缩，其所需的显存带宽最多可减小到1/8，更高的压缩比从实质上提升了显存带宽的利用率。

据悉，RADEON X1900系列同样支持CrossFire，不过在CrossFire系统中必须包括一块专门的CrossFire版本RADEON X1900显卡。

RADEON X1900支持ATI Avivo视频处理技术，包括了完整的输入和输出模块，拥有广泛的连接支持。在输入部分，Avivo提供了自动增益控制、3D梳状滤波器、12位AD转换器、硬件降噪处理、数字解调特性等技术。其硬件编码支持H.264、VC-1、WMV9、WMV9 PMC、MPEG2、MPEG4、DivX，解码则支持H.264、MPEG2、MPEG4、VC-1、WMV9。

Avivo支持自适应反交错处理向量技术、拥有先进的视频缩放处理能力。其10位的Avivo显示引擎提供了伽马校正、颜色校正、扩放和压缩以及抖动显示能力。RADEON X1900可提供10位模拟和数字输出，高质量抖动显示处理用于在8位甚至6位显示面板上得到近似10位面板的图像效果。

二、产品简介

RADEON X1900系列将包括RADEON X1900 XTX、RADEON X1900 XT、RADEON X1900 CrossFire以及All-In-Wonder X1900等产品。其中的XTX版本核心频率650MHz、1.55GHz显存频率，RADEON X1900 XT和RADEON X1900 CrossFire的核心频率均为625MHz，显存频率1.45GHz，它们均可支持512MB显存。All-In-Wonder X1900支持完整的TV+FM PVR功能，拥有完整的视频输入、捕捉和编辑解决方案，不过其核心/显存频率要低一些，仅有500MHz/1.0GHz。

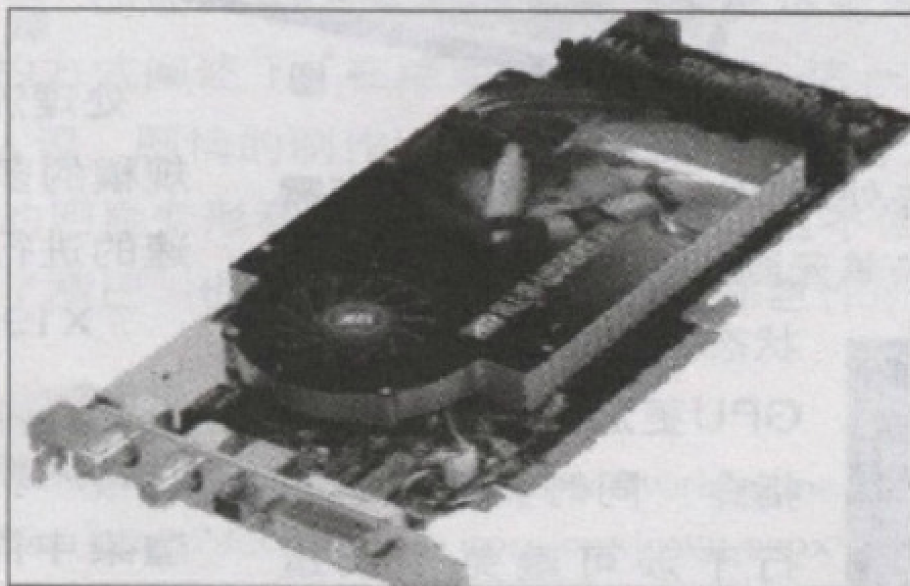


图3：All-In-Wonder X1900

因为其核心集成的晶体管数量比RADEON X1800增加了20%，达到3.8亿个，X1900采用了比较先进的90nm制造工艺。ATI表示尽管功率有一定增加，但通过频率动态控制等方式，仍可将温度控制在较理想的状态下，而其功率也在PCI-E x16插槽允许的150W之下。

三、ATI的新产品线规划



图4：RADEON X1900 XL的型号logo示意图

在RADEON X1900推出后，ATI的产品线将作一定的调整，首先当然是RADEON X1800定位的下调，随之而来的是RADEON X1600、RADEON X1300价格的下降。ATI表示针对RADEON X1800和RADEON X1600之间的巨大价格差距，将有新产品进行弥补，而针对X1600和X1300之间明显的性能差距，相信也会有相应产品推出。

值得注意的是在ATI发布的logo中我们还发现了一个RADEON X1900 XL的型号，从ATI一向的命名规则上看，XL应该是比XT更低端的产品，有可能在频率和管线数量上有一定的缩减，应该可以作为RADEON X1900XT和RADEON X1800 XT之间的产品。ATI表示新的R580成品率并不底，甚至连RADEON X1900 XTX并非是一款“超频版”产品，而RADEON X1900 XT却是相对有疵瑕的产品，因此作“降频”处理，其成品量要低于RADEON X1900 XTX。当然，考虑到产品线的整合，今后的RADEON X1900 XL甚至RADEON X1800都有可能来自同样的核心。

随着RADEON X1300价格的继续下降，RADEON X300、RADEON 9550等产品的生存空间将更小，甚至会被淘汰出市场，ATI显卡将在市场中实现全部SM 3.0化。X1900系列显卡评测请关注近期新品初评栏目。

	RADEON X1900 XTX	RADEON X1800 XT/CrossFire	RADEON X1800 XT	RADEON X1800 XL
核心代号	R580	R580	R520	R520
核心频率（MHz）	650	625	625	500
像素渲染单元	48	48	16	16
顶点渲染单元	8	8	8	8
理论像素渲染能力（Pixels/s）	31.2G	30G	10G	8G
显存位宽（bit）	256	256	256	256
显存频率（MHz）	1550	1450	1500	1000
显存带宽（Byte/s）	49.6G	46.4G	48G	32G
预计价格（美元）	649	599	499	329

无拘方能无束
——WLAN安装维护完全指南

■四川 老菜

在2004年，11Mbps WLAN无线套装的价格尚在千元左右，而现在，250～300元就能买到一款54Mbps的无线路由器，100～150元就能将54Mbps的无线网卡拿



图1 250元的TP-Link TL-WR340G无线路由器



图2 290元的DI-624+A无线路由器

下。这样的价格已接近同类品牌有线产品。随着无线设备的不断降价，进入普及期的无线设备正在快速步入家庭和办公室。使用无线组网具备方便灵活、不破坏原有装修的特点。但是对于许多人来说，WLAN组网还是新鲜事物，一些无线方面的常见应用对很多读者更显陌生，由于WLAN与常见的有线网在使用方法和故障维护判断上也有较多不同，希望本文能够为大家带来相应的帮助。

无线局域网搭建篇

对于网络高手来说，或许安装和配置无线网络都较简单，但对于绝大多数普通电脑用户来说，无线网络的安装和配置却可能是他们在进入WLAN（无线局域网）后遇到的第一道坎。

两种常见组网方式

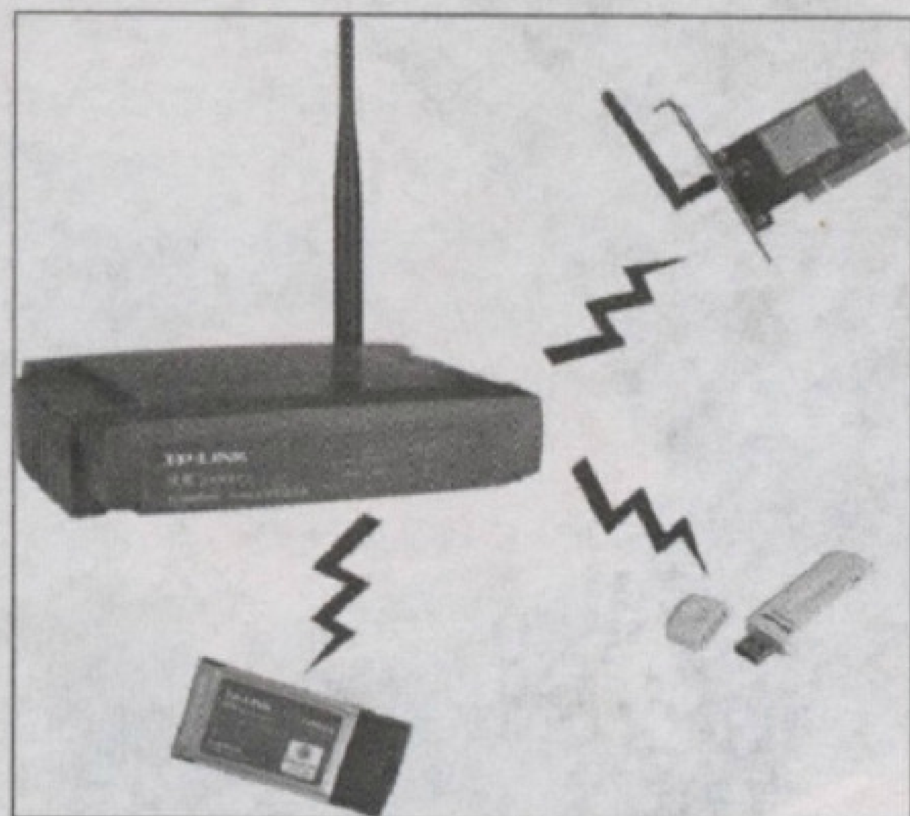
对于一般家庭或办公用户而言，在接触WLAN无线网络时最常用的两种组网方式就是Infrastructure（基本结构模式，集中式无线网络）和Ad-hoc。

1.Infrastructure方式

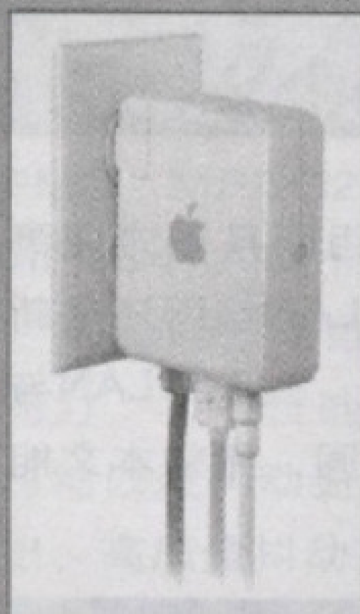
Infrastructure模式就好比有线网络中的星形网络，适合于采用以太网接口（RJ45接口）的ADSLModem、Cable Modem或FTTX+LAN宽带相连进行组网，需要有一台符合IEEE 802.11b/g模式的AP或无线路由器作为控制中心，所有通信都是通过AP（Access Point，无线接入器，又叫接入点）或无线路由器作连接。AP或无线路由器相当于有线网络中的集线器或路由器，并具



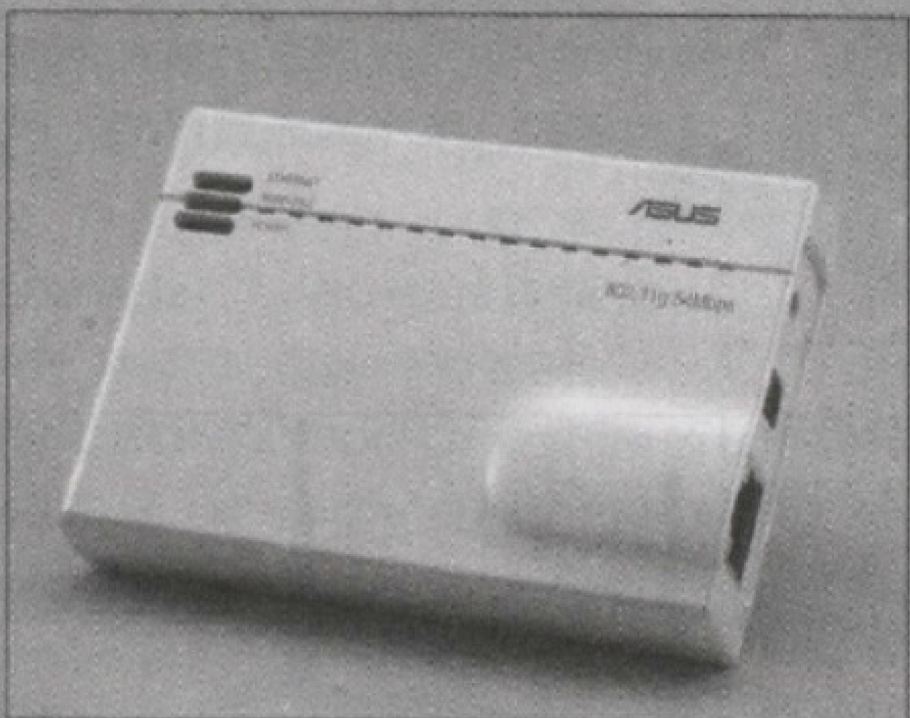
无线路由器是Infrastructure网络核心


图4 Infrastructure模式示意图

备一些网管功能，一个接入点可连接1～254台使用无线网卡或有线网卡的电脑。整个无线网或无线+有线混合网的电脑都能通过无线AP或无线路由器访问宽带（Internet）/LAN网络的资源。


苹果的无线AP小巧玲珑，更适合于白领一族及笔记本用户

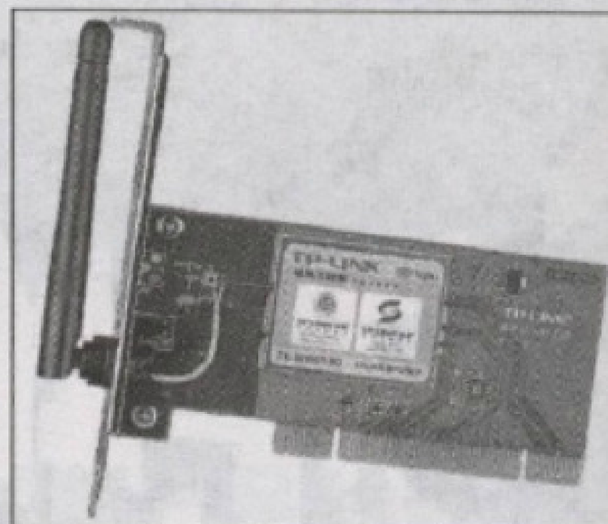
无线AP和无线路由器适用场合——无线AP其实只是一个无线HUB，不具备路由和自动拨号功能，它一般可接在带路由功能的ADSL、Cable Modem或交换机、路由设备、宽带路由器之后实现无线网络的接入或共享上网。无线路由器相当于无线AP和宽带路由器合二为一的一种无线接入产品，集有线/无线网络连接于一身，自带交换机功能，支持动/静态路由，支持按需拨号，可接在多数宽带Modem设备或交换设备后实现无线共享和上网，是目前无线+有线混合网的主力设备。


华硕的无线AP WL330G仅有名片大小，重量只有39克

2.Ad-hoc方式


图7 Ad-hoc网络只需无线网卡，图

Ad-Hoc遵循IEEE 802.11b/g的点对点模式，不需通过AP或无线路由器连接，只需要2片无线网卡就可组成一个WLAN，适合于同USB接口的宽带Modem相连进行组网，如USB接口的ADSL Modem或Cable Modem、电力猫等。而通过代理服务器软件其亦可实现共享上网。这种模式很适合于具备无线网卡的笔记本电脑间临时组网使用。


图8 图为TP-Link的108Mbps无线

无线速度的抉择

标准802.11b无线产品的理论速度为11Mbps，其实际最大传输速度在4～5Mbps（1Mbps等于128kB/s），这样的速度已能满足目前宽带应用的需求；标准802.11g无线产品的理论速度为54Mbps，实际使用中速度在20Mbps左右。除此以外，市场上还有各种802.11g+（802.11g增强型）的产品，代表技术有Super G（理论速度为108Mbps，实际最大速度在40Mbps左右）、Afterburner（理论速度为125Mbps，实际最大速度在25～30Mbps）、Nitro XM（理论速度为140Mbps，实际最大速度在25～30Mbps），所以，对于速度有较高需求的用户建议可选Super G产品（代表产品品牌有网件、TP-Link和D-Link等），但选择时需所有设备全选为Super G产品才能实现108Mbps的理论速度。而且需要注意的是Super G、Afterburner和Nitro XM这几种802.11g+技术只能在802.11g/b标准下兼容。


图9 具备MIMO多天线多通道技术的Linksys WRT54GX无线路由器更厉害

硬件连接与安装

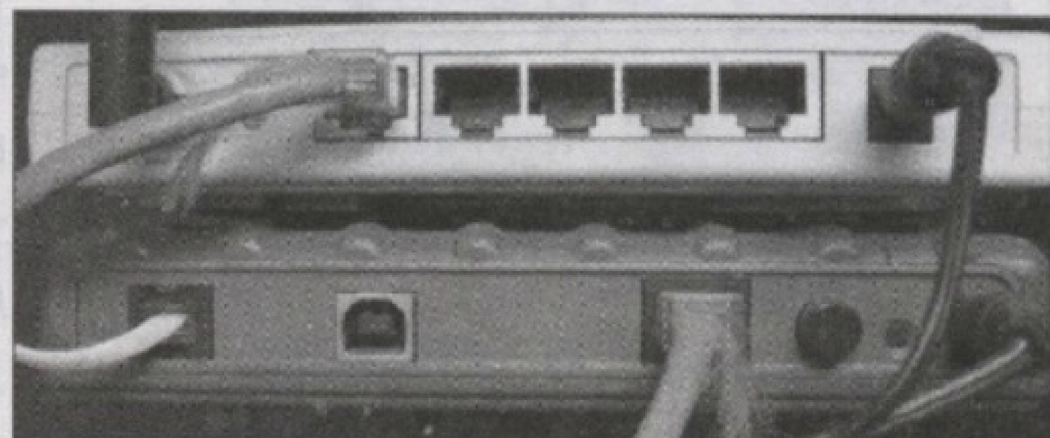
下面就以Infrastructure模式为主介绍WLAN的安装。

1.线缆连接

目前，在Infrastructure组网中，无线路由器已取代无线AP成为家庭、办公室组网的首选设备，所以在本文中就不再对单纯性无线AP设备做主要介绍。

首先把无线路由器电源插头插好，无线路由器面板上的Power（电源）灯会亮起，SYS或SYSTEM（系统）灯将闪烁。

然后连接网线，将交叉线序的宽带线（以太网接口的ADSL/Cable Modem线或局域网接入的网线）接在无线路由器的


图10

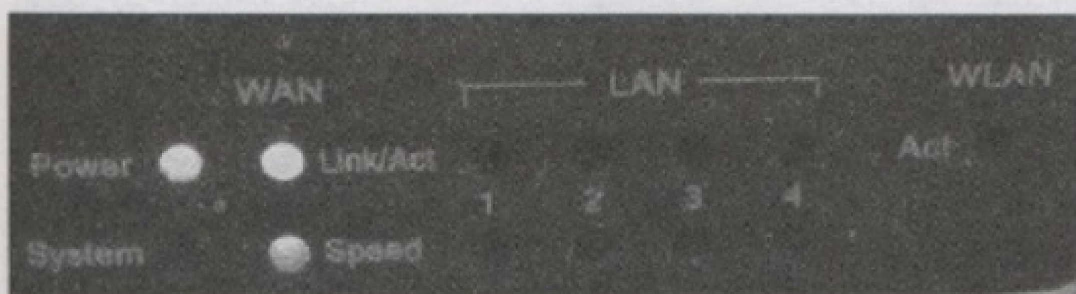


图11

WAN口上（图10），连接正常或线缆没问题的话无线路由器上的WAN口灯会亮起（图11）。

如果上层设备是带路由设备，可将带路由的DSL Modem的NAT/路由功能关掉（自动虚拟拨号）；如果上层设备是主路由设备，可把无线路由器的DHCP服务器功能设为“禁止”，把连接上层路由的RJ45网线接头接到无线路由器的LAN口上，把上层路由的IP地址设成网关，在无线路由器里作为静态路由。

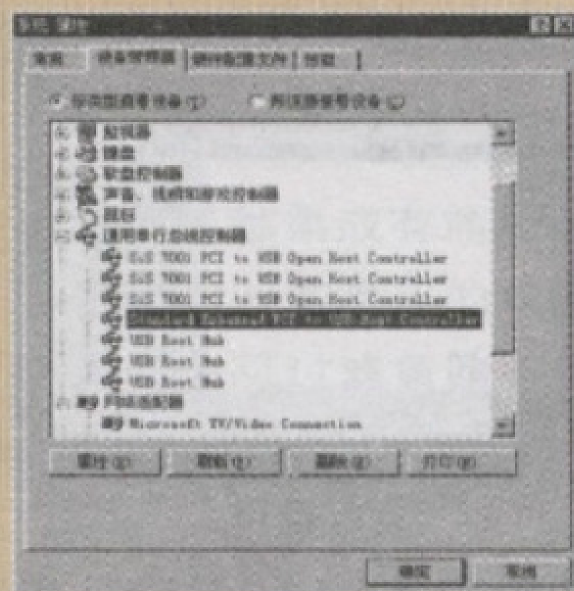
如还需要进行有线网络连接，如连接有线网卡或集线器/交换机等设备，可用直通线将其和无线路由器的LAN中任意一接口连接。接好后，无线路由器LAN指示灯中对应的指示灯将长亮。如再通过交换机或集线器转接，请确认连接方式是用标准直通线从路由器的LAN口连接到交换机的UP-Link口或普通口，再用标准直通线从交换机的普通端口连接到网卡。

小提示：目前的无线路由器都支持RJ45端口/插口自动翻转（Auto MDI/MDIX）功能，使用直通或交叉双绞线都可正常连接，使用更方便。但为了更好理解以避免出错，笔者仍建议用标准线缆进行连接。

2.无线网卡的安装

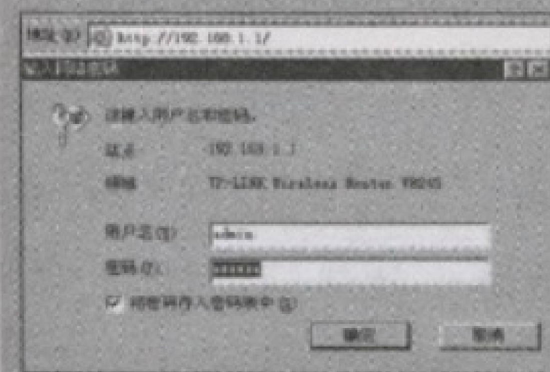
无论采用Infrastructure方式还是Ad-hoc方式，无线网卡的安装都是必需的。对于PCMCIA或USB接口的无线网卡，要先安装无线网卡的驱动及配置程序，然后再将无线网卡插入电脑上的插槽。要完全发挥54Mbps或108Mbps无线网卡的性能，还需确保为电脑主板板载USB 2.0接口安装了驱动。驱动或配置程序安装好后，PCMCIA、PCI或USB无线网卡上的“LINK”灯会闪亮（绿灯）。

小提示：USB 2.0驱动——如何知道电脑具有USB 2.0接口呢？打开“设备管理器”，展开“通用串行总线控制器”部分，可看到“Enhanced（增强）”USB主控制器选项（图12）。此外，如将USB 2.0设备插入USB 1.1系统中时操作系统会提示“高速接入器接入低速设备……”的提示。


图12

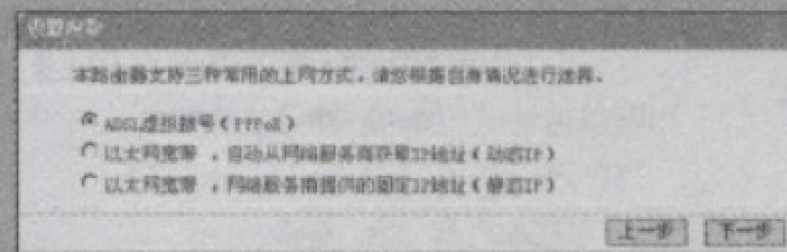
在无线网卡的配置程序安装界面中会出现区域选择项。区域选项与无线的频率和信道（Channel）数关系最为密切。802.11a工作在较宽松的5GHz频段，拥有12条互不干扰的非重叠信道，但传输距离较短；主流标准802.11b/g工作在2.4GHz频段，只有3条互不干扰的非重叠信道（第1、6、11或13）。由于各国各地区采用的标准不同，总信道数也不同，其中FCC为美国联邦通信委员会标

无线路由器的基本设置方法

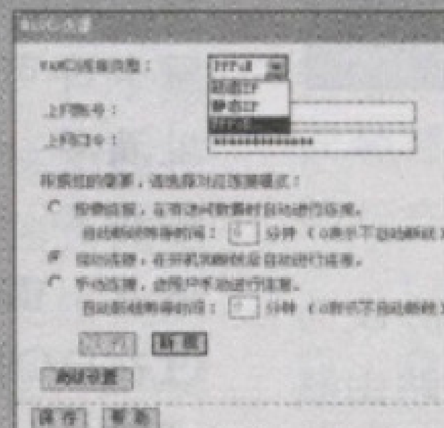

图15

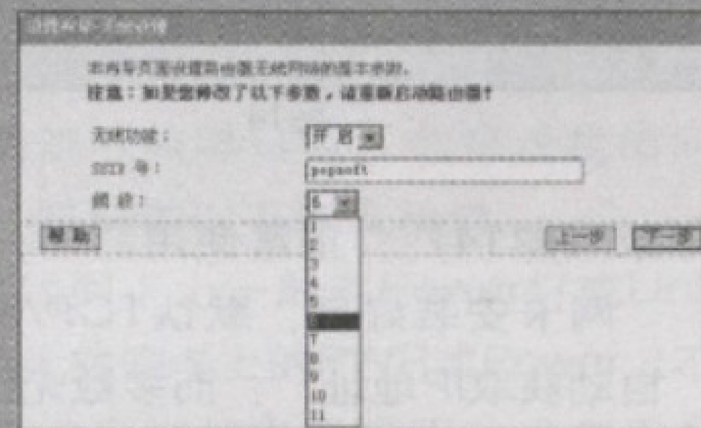
目前在国内销售的无线路由器都具备全中文配置界面，并配备有简易的安装配置向导，支持Web方式配置。用户可通过在网络浏览器的地址栏内输入无线路由器的IP地址（一般是192.168.1.1或192.168.0.1等，用户可在产品说明书中得到这个地址）进行访问（图15）。

首先输入说明书中提供的登录无线路由器的用户名及密码。进入无线路由器的设置界面之后，点击界面下的菜单“上网向导或设置向导”，然后选择宽带接入类型，ADSL虚拟拨号选择“PPPoE/虚拟拨号方式”（图16）、FTTX+LAN接入和Cable Modem接入选择“动态IP（dynamic ip address）”方式，“下一步”后根据提示输入用户名及密码。如果设置不对，可在“网络参数”→“WAN设置”→“WAN口连接类型”中重新设置，设置好后保存即可（图17）。


图16

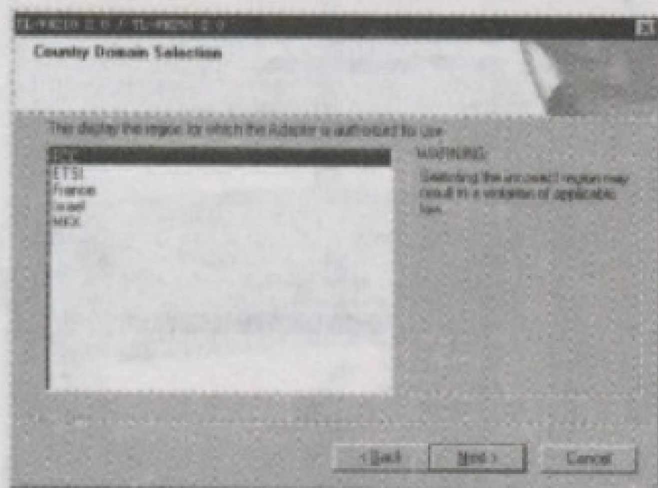
接下来是无线速度模式的选择，如果是54Mbps无线路由器，一般有54Mbps（802.11g）和11Mbps（802.11b）两个可选项，通常选择54Mbps即可。而如果是108Mbps无线路由器，那么会有11Mbps、54Mbps、108Mbps Static（静态）和108Mbps Dynamic（动态）几个可选项，如果所连接的无线网卡都是108Mbps无线网卡，可选择静态108Mbps模式，除此之外，根据无线网卡配置，选择动态108Mbps（建议）或54Mbps模式皆可。


图17


图18

此外，在基本设置时还有SSID和信道设置。SSID（Service Set Identifier，也缩写为ESSID）服务区标示符就是无线网络的识别名称。在Infrastructure网络中SSID是由无线路由器或AP集中控制的，所有无线网络的客户端都必须提供与之对应的SSID名，才能与该无线路由器建立无线连接。在设置SSID时可用厂家默认的SSID，但最好更改SSID名称为自己易记的。对于家庭用户来说，可优选1、6、11或13三个不重叠的传输信道（图18）。

准，采用2.412～2.462GHz频段，共有11个信道，其中第1、6、11信道为不重叠的传输信道；ETSI（欧洲）标准，采用2.412～2.472GHz频段，共有13个信道，其中第1、6、13信道为不重叠的传输信道。此外还有日本（14个信道）、法国（4个信道）、西班牙（2个信道）等不同标准。目前无线网卡大多兼容上述标准，笔者建议用户尽量选择FCC（北美）或ETSI（欧洲）区域标准，并将所有无线网卡都设置为相同标准，以确保兼容性（图13）。


图13

小提示：在使用无线网络时，如果电脑原有的网卡不需要使用，应该在“设备管理器”属性中设为“禁用”，以确保无线网卡能不受影响地正常使用或网络连接。

3.保持同一网段

无线路由器内部都集成了DHCP服务器，可以为接入的电脑自动分配IP地址，对于用户来说，可用以下三种方法让无线/有线网卡的IP地址和无线路由器保持一致（图14），正常使用。

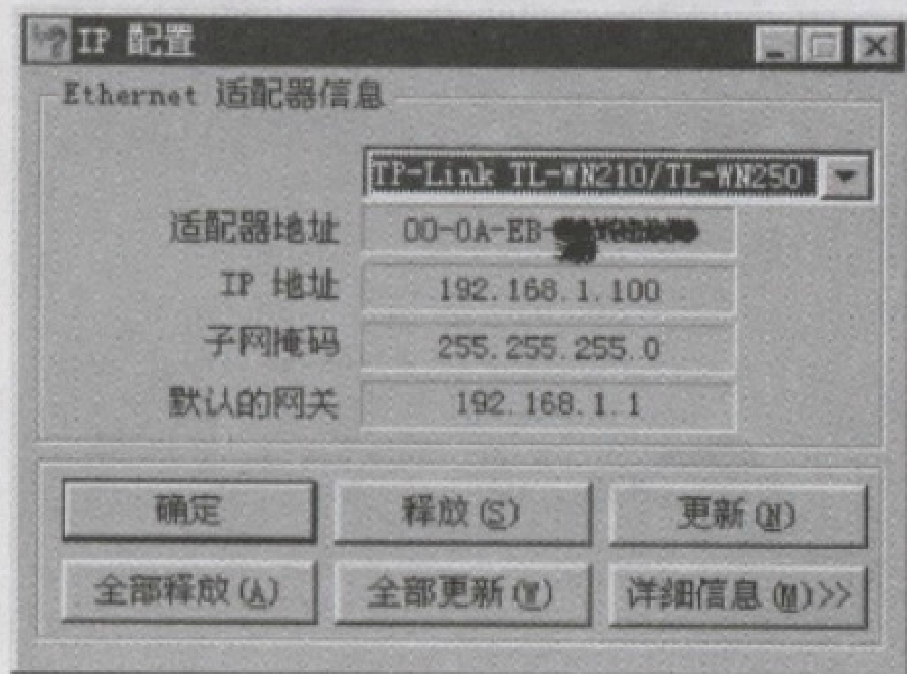


图14

网卡安装好后，默认TCP/IP协议为“自动获取IP地址”，而多数无线路由器在默认情况下也已开启了DHCP服务器功能，可为接入的电脑自动分配IP地址。所以，只需在安装好无线路由器和无线网卡后，重新启动电脑，无线网卡便能自动获得DHCP服务器分配的IP地址，与无线路由器保持在同一网段。

小提示：在Windows 98/Me系统中，如果不想重新启动电脑就更新本机IP地址，点“开始”→“运行”，在运行栏中输入“winipcfg”命令，回车后在“IP配置”界面中选择“更新”按钮，IP配置程序会让自动更新网卡IP和无线路由器处于同一网段。在Windows 2000/XP系统中，可点“开始”→“程序”→“命令提示符”，在窗口中输入“ipconfig/renew”命令回车，亦可获得和无线路由器处于同一网段更新后的网卡IP地址。

如果电脑台数较少，可手动设定网卡的IP地址，还可提高电脑启动和访问速度。先用“释放/更新获取IP地址”中的方法查看无线路由器的网关，然后进入“网上邻居”，选择“属性”→“本地连接”，右键选“属性”→“Internet协议（TCP/IP）”→点击“属性”。在IP地址里填上与无线路由器的IP在同一网段的IP（保持前三组数相同，如“192.168.1.X”，X的范围在2～254之间，每台电脑必须不同）。最后在DNS服务器地址里填上ISP（电信或联通等）提供的DNS地址即可。

无线路由器安全篇

常在河边走，哪有不湿鞋，安全之弦一旦放松，无论使用有线网络还是无线网络，都会让自己吃尽苦头。

一、SSID不广播

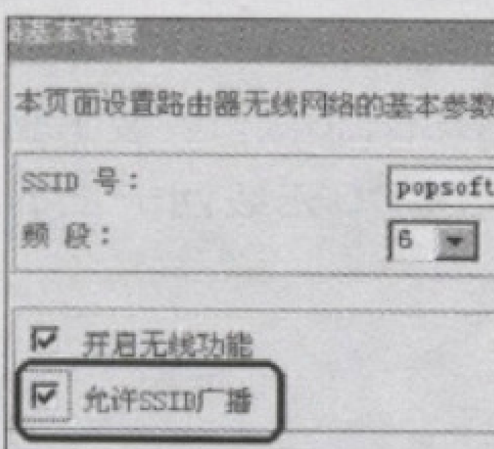
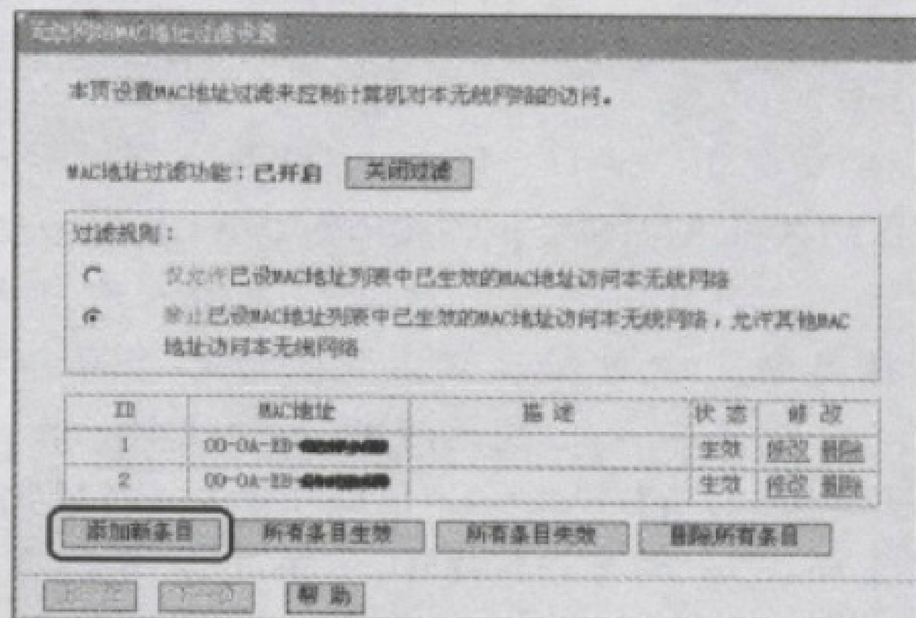


图21

SSID主要用来区分不同的无线网络，最多可由32个字符组成。无线网卡设置不同的SSID就可进入不同网络，SSID通常由AP或无线路由器广播出来，通过无线网卡或XP自带的扫描功能可以查看当前区域内的SSID。出于安全考虑可不广播SSID，这样其它用户要想进入某个无线局域网，就要手工输入正确的“SSID”才能进入网络（图21）。

二、MAC过滤

网卡在使用中有两类地址，一类是IP地址，另一类就是MAC（Media Access Control，介质访问控制）地址。MAC地址也就是网卡的物理地址，是识别LAN电脑的标识。任意一块网卡在全世界的MAC地址是唯一的，所以利用MAC地址可限制网卡连入某网络，以确保网络安全。无线路由器WEB设置中可填入适用于无线网卡许可接入的用户的MAC地址清单，MAC地址不在清单中的用户，无线路由器将拒绝其接入（图22）。MAC地址可通过在DOS命令行中输入“ipconfig/all”命令，系统返回的数据中的“Physical Address”项就是网卡的MAC地址。


图22

关于MAC地址克隆

正是由于MAC地址如同身份证一样是网卡的惟一标识，所以宽带接入商便可根据MAC地址拒绝多余的接入电脑。而目前无线路由器普遍具备MAC地址克隆功能，利用该功能只要将ISP端绑定的网卡MAC地址

"暴露"在外，就可让其它电脑也能正常上网。要实现MAC地址克隆，在无线路由器的Web设置页面中找到"广域网MAC地址"栏，在文本框中将被绑定的网卡MAC地址填入，然后选择"Clone MAC（克隆MAC地址）"，保存后重新启动路由器便可。

三、WEP/WPA加密

WEP（Wired Equivalent Privacy）有线等效协议是IEEE 802.11b/g系统安全性的一部分，其目的是提供机密性和数据完整性，并通过拒绝所有非WEP信息包来保护对网络基础结构的访问。WEP使用了共享秘钥RC4加密算法，密钥长度最初为40位（5个字符），后来增加到128位（13个字符），有些设备可支持152位加密。使用静态（Static）WEP加密可设置4个WEP Key，使用动态（Dynamic）WEP加密时，WEP Key会随时间变化而变化。

而WPA（Wi-Fi Protected Access）是一种可替代WEP的无线安全技术，在IEEE 802.11i标准最终确定前，可为WLAN提供更强大的安全性能。WPA是IEEE802.11i的一个子集，其核心就是IEEE 802.1X和TKIP（瞬时密钥完整性协议）。WPA改善了我们所熟知的WEP的大部分弱点，在无线路由器配置页面中或Windows XP"无线网络属性"中都可为特定的无线网络配置身份验证、加密和WEP密钥或WPA-PSK密钥。

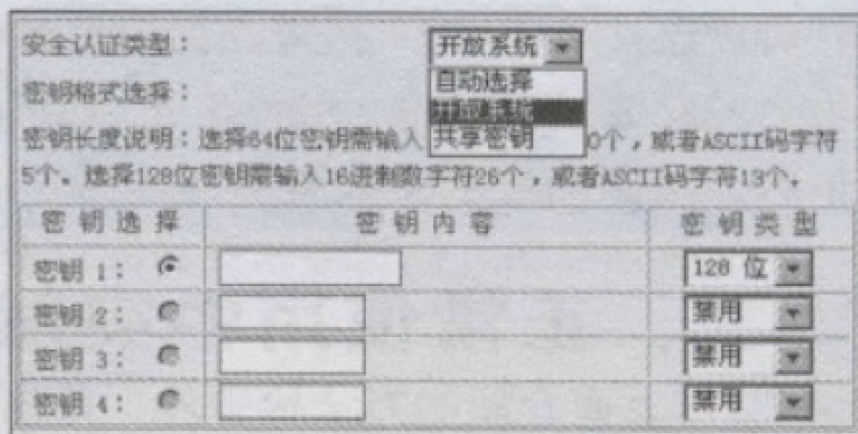


图23

"加密方法"有3种选择：自动选择、TKIP、AES，"加密方法"选择哪一项关系不大，客户端是会和无线路由器自动协调的。在无线网卡的配置程序里进入"安全"选项，把安全设置选为"WPA Passphrase"。WPA-PSK密钥设置和无线网卡的设置是要求一致的。然后点击"配置"，输入的WPA-PSK密钥要和无线路由器里面设置的一样，连接成功后，显现数据加密类型将是"AES或TKIP"。但需要注意，设置无线路由器的WEP/WPA加密时还需根据无线网卡是否支持来设置加密位数和等级（图23）。

小提示：通常来说登录无线路由器的默认用户名和密码都是一样的，如不对它进行更改，他人能轻易控制用户的电脑或网络。每个用户都应该在无线路由器的Web设置页面中将默认的登录密码修改，防止默认密码造成安全问题。

四、DMZ主机

DMZ（demilitarized zone）就是"非防护区/隔离区"或"非军事化区"的意思，它是设立在一个非安全系统与安全系统之间的缓冲区，使用DMZ主机窗口可把局域网上的一台或多台计算机开放给因特网。在这个网络区域内可放置一些不重要的文件或程序，如P2P下载、Web服务器、FTP服务器和论坛等。此外该功能在游戏中也经常使用，因为网络游戏应用常常要求不受限制的双向通讯。计算机设置为DMZ主机后，可无拘无束地通讯；另一方面，通过这样一个DMZ区域，更有效地保护了内部网络。多数无线路由器只支持1台DMZ主机。

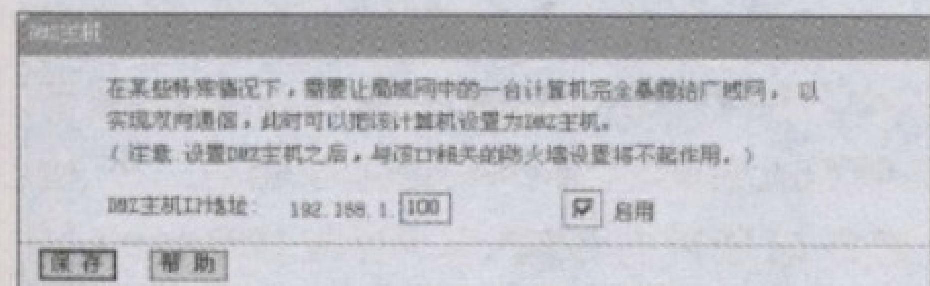


图24

对于用户，可将不重要的某台电脑设为DMZ主机，这样可增强其它电脑的互联网安全，DMZ服务器不应包含任何个人/商业机密、账号密码或重要信息（图24）。看起来复杂，其实设置很简便，在无线路由器的Web配置页面中找到DMZ设置选项，填入想设为DMZ主机的那台电脑的IP地址，然后选"启用"即可。

五、防火墙

多数无线路由器中都集成有简单防火墙功能，不仅能预防一些常见的攻击手段，还支持IP过滤（可过滤黄赌毒类

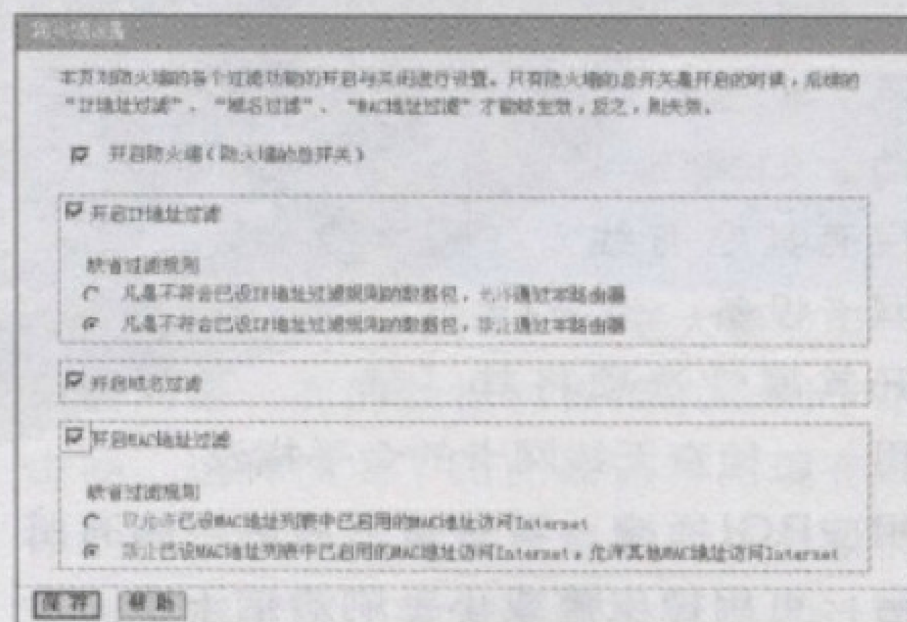


图25 在IP地址过滤选项中填入需要过滤的WAN的IP地址或IP地址段即可

公网IP）、域名过滤（可过滤黄赌毒等类域名）等功能。可简单方便地过滤一些不良网站，要使用防火墙需先将Web设置中的防火墙选项"开启"。

设备故障维护篇

其实上文中的内容已包含了一些无线故障的解决办法，只要掌握了上文介绍的安装知识和主要功能应用，在面对无线故障时一般都能解决，而为了让读者更细致地了解，下面列出三类典型无线故障的解决思路，相信读者在看过之后能举一反三。

一、无线网卡和无线路由器之间无法正常联网

多数WLAN问题都是安装设置不正确引起的问题，如果是新安装的无线网络，请先确保安装正确，可按照上文的安装思路进行故障排查。如果没找出问题所在，建议做以下重点检查：

1.无线网卡上一般有Power灯或Link灯，查看无线网卡上的PWR或Power（不亮表示没有正常加电，或驱动没有正常安装，或设备/驱动损坏）、Link（不亮表示没有正常搜索到无线网络）灯是否长亮，正常情况下这些指示灯应呈绿色长亮。此外，在桌面右下角的WLAN无线指示灯也应长亮呈绿色。

如果有问题，可检查无线网卡是否已被正确安装，是否插紧，并可将无线网卡拿到其它电脑上试试是否正常；关闭计算机再重启看看是否能恢复正常。如不行，可将原有驱动卸载干净，按上文所介绍的步骤重新安装无线网卡及其驱动。如果连接有其它有线网卡设备，请将打开其属性选项将其“禁用”。检查无线网卡的金手指及相应PCI插槽，看看是否清洁，如有脏污，可用橡皮擦或小毛刷清洁干净。个别时候需要更新网卡驱动甚至是重新安装系统。

2.在Windows 2000/XP中打开“开始”→“附件”→“命令提示符”，输入“ipconfig /all”回车。查看无线网卡是否和无线路由器处在同一网段，如不是，请按上文介绍执行IP更新命令，让两者处于同一网段。

如果故障依旧，请检查无线网卡的IP地址是否设置为“自动获取”；请去除手动设置的IP地址、网关和DNS解析；请关闭浏览器和系统中的代理服务器（Proxy），或卸载TCP/IP协议重新安装。如有“DHCP服务器不存在”的报错信息，可重新换个插槽安装网卡以及重装无线网卡驱动程序。

3.可先通过有线网卡接入，在IE地址栏中尝试登录无线路由器的Web配置页面，如能正常进入，则检查其SSID和加密的配置情况，在无线网卡端做相应更改则可。要确保无线网卡的SSID/信道和无线路由器中的SSID/信道设置相同，可使用“ANY”方式进行自动侦测；检查无线网卡的WEP/WPA（加密）设置是否开启，默认时是关闭的，如果网卡开启了WEP/WPA加密设置，请把它关闭。如果WEP/WPA配置错误，那么无线客户端将无法从无线路由器的DHCP服务器获得IP地址。

如果依然无法解决，则重点检查无线路由器指示灯以判别故障原因——PWR或Power灯，如不亮则表明无线路由器或其AC电源变压器有故障。SYSTEM系统初始化灯正常状态下应闪亮，如果长灭，则表明无线路由器未能正常初始化，可检查WAN网线（可换用一条网线重试），或重启路由器，或拔下电源插头再插上，直到正常同步。WLAN灯灭表示没有正常启用无线功能，可到无线路由器配置页面里检查WLAN功能是否开启。此外，无线路由器配置完成前无线灯的状态也是“不亮”的，必须先配置完一次设备后，无线灯才会亮。若无线路由器的WAN（广域网）灯不亮，检查Modem是否开启，路由器与Modem的连接是否正确。Link/Act灯、LAN工作灯如果熄灭，则表明端口未连接有线网卡或HUB等设备，或连接的线缆及设备有问题。

4.如果所有无线网卡都无法正常接入无线路由器，可尝试将无线路由器恢复为出厂设置试试。恢复方法是——关掉无线路由器的电源，然后按住Reset键一直不放，接着接通路由器的电源，持续30秒钟后松开Reset键，或等路由器前面板LAN口的1、2、3、4口指示灯依次检测完成后松开Reset键即可。如果尝试以上方法后还未能解决问题，请将无线路由器或无线网卡送到经销商处维修或更换。

二、正常使用中突然无法正常上网

除按上面介绍的方法检查外，首先应重点检查无线网卡和无线路由器是否正常联通。并查看信号强度是否足够，如果距离太远、隔墙太多、天线位置角度变更或者有其它干扰源（如手机、微波炉等）突然出现等，都会影响无线信号的稳定性和传输距离。对于这种情况可稍微移动电脑的摆放位置和角度，或调整无线网卡天线角度试试。如果无法解决可参考以下方法：

1.进入无线路由器的配置页面，查看宽带接入方式是否被更改，重点检查是否有信号接入，是否获取了正确的公网IP等数据。也可以用ping命令检查，例如用户可ping由ISP提供的DNS服务器地址，看看是否能正常获取数据回馈来判断故障。如不能，则表明宽带接入设备有问题或ISP方没数据到达。

如果从电脑ping路由器是通的，只是无法进入路由器设置页面，首先应该检查一下浏览器的代理服务器设置，确定IE浏览器是否设置了或被其它程序更改为代理服务器方式上网——启动IE浏览器，选择工具菜单中的“Internet选项”→“连接”选项卡右下方的“局域网设置”，禁用代理服务器功能。最后如果仍然不通，请使用单机+PPPOE软件拨号检测线路是否有问题。

2.可根据以太网接口ADSL Modem面板上的信号灯的显示情况初步判断ADSL是否正常接入。PWR或Power电源灯正常状态下应长亮，不亮则表明整个ADSL Modem没有通电，可检查电源是否插好或是否有故障。LAN或10BaseT灯用于显示Modem与网卡或无线路由器的连接是否正常，如不亮，可重点检查ADSL Modem和无线路由器之间的网线是否有问题，如连接状态、是否断线等。

Link或ADSL灯用于显示Modem的

同步情况，长亮绿灯表示Modem与ISP局端能正常同步，红灯或灯灭表示没有同步，闪动绿灯表示正在建立同步。若检查时此灯不正常，则表明Modem没有正常激活，可按下Modem上的电源按键5秒后再重新启动Modem以激活Modem，绿灯长亮后ADSL Modem或无线路由器便能正常虚拟拨号。Ready灯应正常闪亮，表示正在传输资料，若长亮则表示正在传输大量资料。DATA灯平常为熄灭状态，有上传数据传送时该灯闪烁。如果线路一直不能激活的话，则可能网络连线出现了问题，可致电当地ISP请求局端或线路检查。

3.有些情况下是由于ISP限制了接入用户的数量，在认证服务器上对MAC地址进行了过滤，可按上文介绍的MAC地址克隆功能解决。

三、经常发生断线情况或流量时断时续

1.如果无线设备间距离过远，虽能连通，但信号已很衰弱、速度也已降到最低，自然会引起连接困难、通讯速度慢、打不开网页、掉线等故障。有线网络与无线网络都有信号衰减，与有线网络相比，WLAN受环境影响更大，距离的增加或遇到障碍物时信号会急剧下降，使实际传输距离和速度往往达不到最佳，尤其在室内，障碍物较多，电器设备使用频繁，也使得连网距离大幅缩短。可对无线路由器与网卡间的障碍物进行搬移并调整天线的角度试试（必要时可更换较大功率天线）。

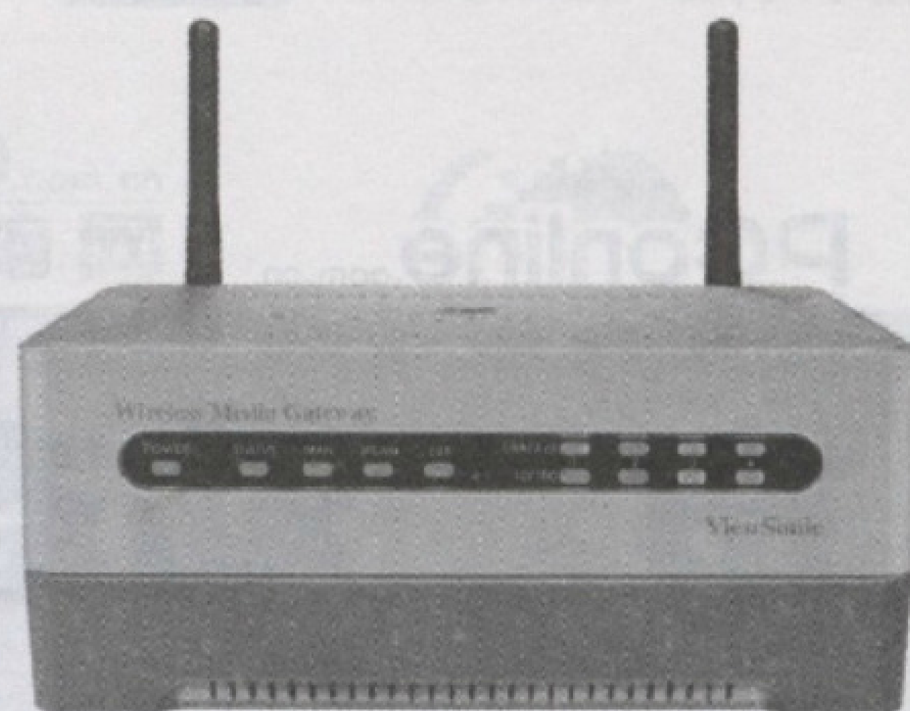
2.在无线+有线混合网中，当网络中当某个网卡的质量太差或已经损坏，它会不断地向网络发送错误数据包，由于以太网的广播侦听机制（CSMA/CD），当对方收不到正确数据包要求重发时，网络就处于非常繁忙的状态，正确的数据包则一直处于等待状态无法发送。另外，网线制作不正确或无线信号串扰严重的话，都会造成数据包传送错误和网络不正常。由此造成的网络问题一般采用排除法，将网络中的电脑部分关闭或网线拔掉直到网络正常，找出问题电脑或网卡，更换其网卡或网线。

3.内网的广播风暴也会导致网络连接中断。产生广播风暴的原因包括：网络中存在着故障网卡、网络环路、不良的线路（如线序标准及线的质量等），或一些产生广播的应用程序及网络协议导致等。解决的办法除了针对性检查和排除问题外，还可在网络中加入管理型的交换机等设备（如果有多台交换机，并把交换机全部直接连接在无线路由器上，这样等于把无线路由器当成一个中心交换机在用，会使无线路由器不堪重负，造成断线频繁）。

4.上网一段时间后就掉线，关闭无线路由器后再开启又可以连通，可能是网络中过多DHCP服务器引起IP地址混乱所致，检查局域网内是否还有别的DHCP服务器在分配IP地址，这些DHCP服务器可能存在于Windows 2000/NT/XP服务器、ADSL路由器当中，如果有则将它关闭。如没有使用路由器的自动IP配置功能，请在电脑中设置正确的IP地址、网关、子网掩码和DNS服务器。

5.无线路由器和ADSL设备散热不良。如刚上网时正常，过一会网速下降，用手摸设备很烫，换一个设备速度就正常，说明散热不良。遇到这种情况不要将无线路由器和ADSL设备堆放在一起使用，改善设备的散热条件，如还无法解决，可送回经销商处进行设备更换。

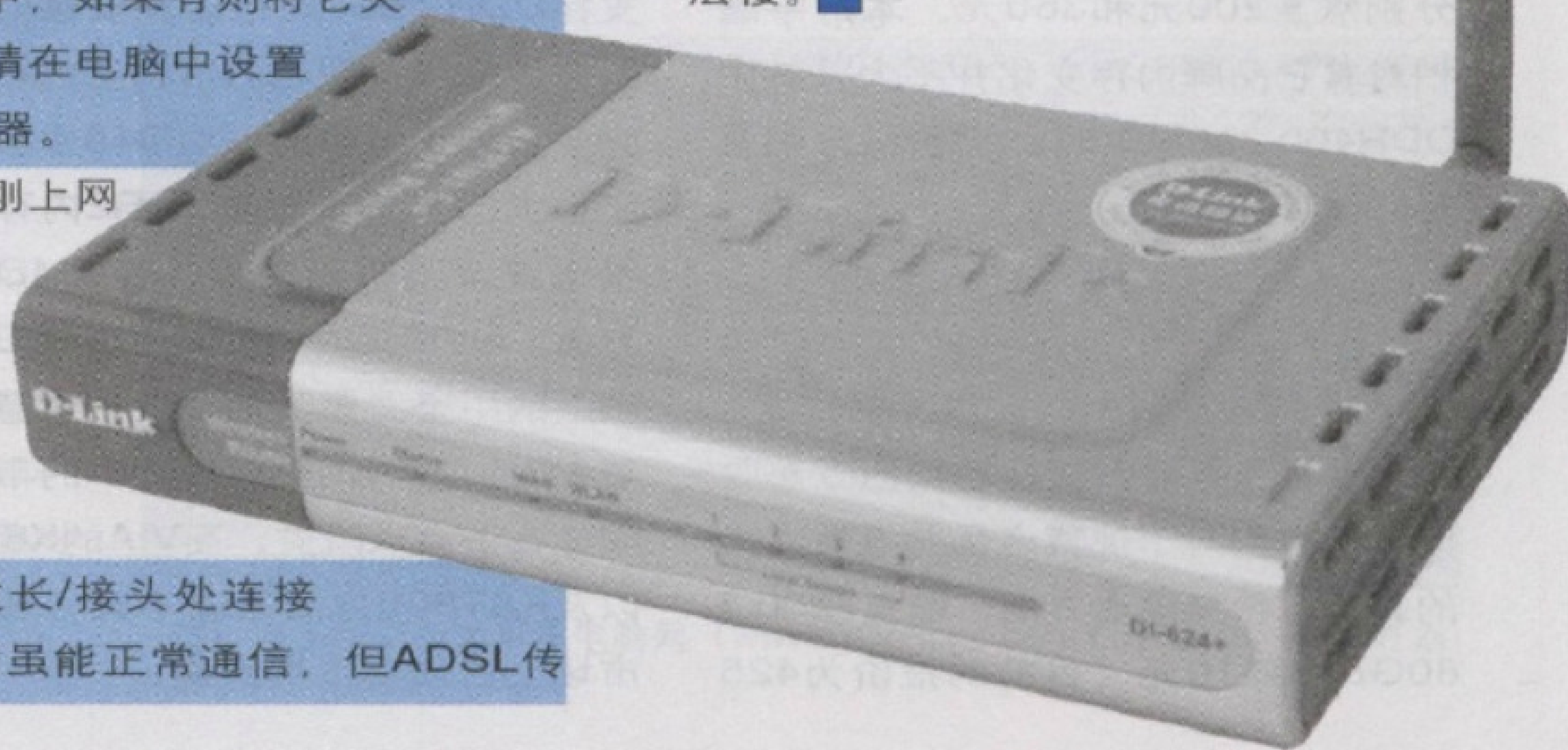
6.宽带服务商调整线路或局端的线路过长/接头处连接不紧密造成信号不良或信号严重衰减，电话虽能正常通信，但ADSL传输对信号的要求更高。建议致电宽带服务商进行查询，或先更新无线网卡驱动试试。



7.电脑感染了病毒，发送大量垃圾包堵塞网络，有的数据包直接攻击到了路由器，这种情况下路由器通常出现有规律的掉线现象，建议用最新的杀毒软件全面杀毒试试。并查看所有连接的计算机是否有蠕虫病毒或木马，先使用杀毒工具和木马专杀工具扫描清除掉计算机内的病毒或木马后再接入网络。如果是使用一段时间后才出问题，而且无线路由器无法管理，可先将路由器断电重启，只用一台确定无毒的电脑连接路由器尝试管理。若仍无法管理，可记录下路由器的相关设置，将其恢复为出厂值，再行检查。

小结

WLAN技术是Intel畅导的未来数字家庭成败的关键，WLAN产品现在正快速走进家庭与办公室，虽然目前厂家在设计无线设备时都尽可能让其实现使用上简单化，但当多数用户面对无线知识与应用显出一片茫然的时候，才知道WLAN知识的普及尚任重道远。其实WLAN组建维护等方面的内容并不深奥，本文只是一篇引领入门之作，希望读者在看了本文之后能举一反三，更上一层楼。



PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

行情综述

2006年1月，Intel给我们带来了新一代迅驰产品技术——迅驰双核移动计算技术（Napa），它由Intel 945系列芯片组、Yonah Pentium M双/单核处理器、Intel 3945ABG无线网卡模块组成的整合平台。Napa的推出，对于2006年笔记本市场的影响意义深远，而目前的笔记本电脑市场已出现了一定的变化。

CPU

在最近一个月中，CPU市场还是有较明显的降幅，特别是Intel方面，很多产品价格都有较大幅度的下调。Intel方面，P4 2.8C（散）价格降35元，目前的报价为1245元。P4 3.0C（散）降幅也达到了60元，其目前价格为1380元。同Intel相比，AMD方面降幅比较分散，低端产品价格调整少，而高端降价幅度相对较大。本月中，Sempron 64 2800+的价格小幅下调，其目前报价为630元。AMD高端CPU方面，双核心的Athlon 64 X2 4200+降幅达到了350元，目前报价为3000元。

内存

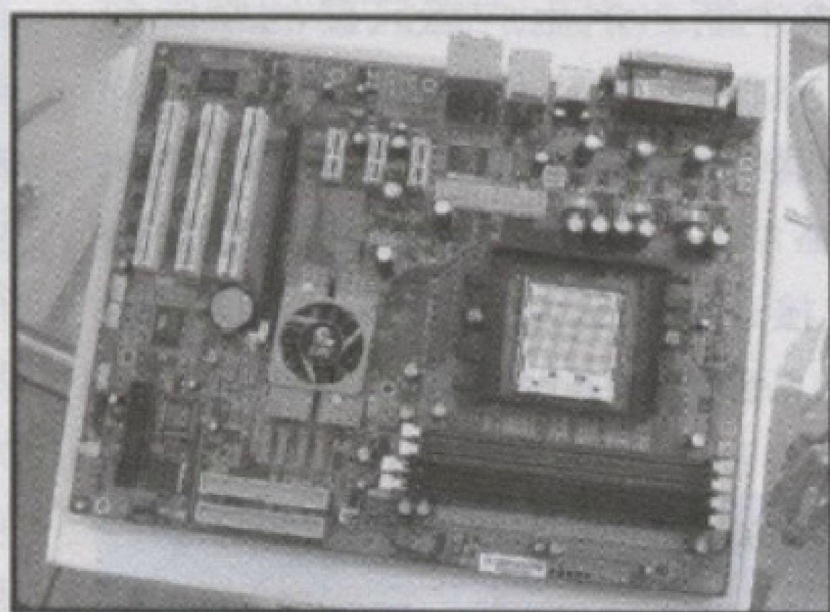
本月内存出现了一次非常明显的涨价势头，不过到后期价格小幅回落，整体价位略有上扬。现代内存方面，DDR400 256MB/512MB，价格分别涨到了155元和315元。金士顿方面，DDR400 256MB/512MB价格分别涨至200元和360元。本月宇瞻相对其它品牌内存变化并不大，其中DDR400 256MB/512MB价格分别涨至150元和300元。

硬盘

虽然在行业方面，希捷已宣布收购迈拓，但对于现货市场并没有太大的影响。希捷硬盘方面，酷鱼7200.7 80GB小降10元，目前的报价为425元，而酷鱼7200.7 120GB的价格则下跌到550元。西部数据方面，WD1200BB和WD1600BB的价格分别降至535元和580元。2.5英寸硬盘方面，本月价格开始回落，日立5400r/m的80GB价格从上月的1140元降到了1100元，而5400rpm 100GB硬盘价格则跌到了1250元。

主板

06年刚刚到来，Intel加快了i945系列前进的步伐，昨日高高在上的i945今天的价格已经跌破了700元大关，作为支持1066MHz前端总线，



磐正 9NPA

支持DDR2 667规格以及双核处理器的主板来说，现在的价格已经相当便宜了，这个价格对一些i915主板产生了很大的影响，也与DDR2内存的价格迅速滑落不无关系。在AMD平台方面，NVIDIA nForce4主板依旧是市场上的中坚力量，但我们也注意到随着ATI的攻势加强，NVIDIA的市场份额也在一点点流失。而VIA的K8T800以及K8T890依旧不温不火，继续在市场上占领着低端份额。

显卡

随着ATI的X1000系列推出，NVIDIA似乎开始有些忙于接招，X1300、X1600系列以及X300、X550、X700系列组成的强大中低端PCI-E阵营让只有GeForce 6200、GeForce 6600系列的NVIDIA开始透不过气，而ATI的“田忌赛马”策略也得到了市场的肯定。AGP显卡方面，R9550还是广大消费者的第一选择，X1300也开始推出AGP版本，继续吞噬最后的市场，GeForce 6200以及GeForce 6600因为价格略高无法同R9550相比，虽然它们也支持DX9.0C以及SM3.0。

显示器

液晶显示器已经是零售市场的主流产品，15英寸液晶已经开始淡出人们的视线，17英寸以及19英寸的产品开始逐步成为消费者的首选。目前主流17英寸液晶的价格基本稳定在1900～2400元，而19英寸产品基本在2300～2800元。在CRT方面，17英寸纯平的价格稳定在800～1000元之间，几乎没有降价的空间了。

刻录机

DVD刻录机已成为装机的标准配置，双16×带DVD-RAM的刻录机价格也不会超过400元，对于全能型的DVD刻录机来说，技术规格已无新

意。所以，很多厂家将目光转向光雕，制作自己有个性的光盘也成了未来的一个噱头，但预计其普及率并不会很高。

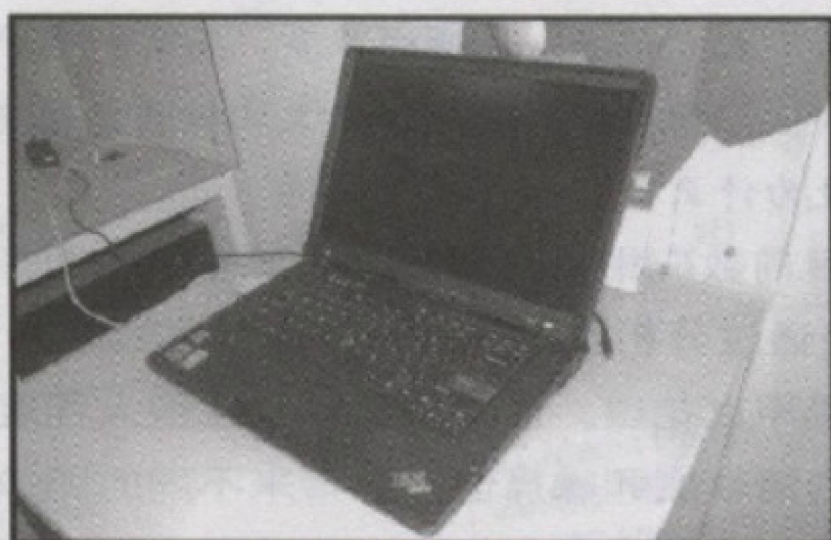
笔记本电脑

笔记本

最近的市场很热闹，不仅是由于Napa的上市，而且Sonoma的大幅降价更是大家集中关注笔记本市场的理由。宽屏以及低价似乎就是2006年年初的主旋律，而13.3英寸笔记本的异军突起，似乎也在说明了多样化的选择目前正在逐渐分化消费者的购买需求。

戴尔在2005年底刚刚推出的630m，目前已经能用7699元买到奔腾M处理器的配置，并且内存还是512MB的，可见戴尔这次的免费升级真是相当实在。630m采用Intel Pentium M 740（1.73GHz），Intel 915GM芯片组，512MB DDR2 533MHz内存（2×256MB），40GB 5400转硬盘，集成Intel GMA900显示芯片，COMBO光驱，采用14.1英寸WXGA宽屏液晶。在网络方面，这款笔记本内建百兆网卡和802.11b/g无线网络模块，同时还提供V.92 56kbps调制解调模块。

IBM自然也不甘落后，自从出现Z系列宽屏机型之后，IBM再接再厉又推出了15.4英寸的宽屏机型Z60M。对比Z60T，不仅重量方面有所变化，而且其独立显卡也在部分型号中选用了X600。Z60M的出现昭示IBM笔记本产品线日趋完整。


IBM Z60M

宏碁在推出Napa之前，发布了一款低价机型的笔记本——3025NLC。3025NLC的上市价格为6999元，搭配闪龙3300+处理器以及ATI RADEON X600独立显卡，虽然不是宽屏机型，但本着实用至上的原则，相信会在低端市场引起不小反响。

索尼旗下数款机型同时降价，VGN-FJ58C（白色、黑色）降幅最大，现在售价10 988元，VGN-TX15C（白色）的最新售价为12 988元、VGN-S56C（黑色、银色）降至13 988元、VGN-S56CP（黑色、银色）最新售价14 588元、VGN-S55C（银色）最新售价11 988元、VGN-S55CP（银色）最新售价12 588元。这样的调价幅度对索尼而言很少见，相信是为了在新年市场上获得更大的份额。P

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	IBM	Z60m 25304EC	16699
	惠普	NX6130/DV1381	11000/6900
	东芝	L20	6700
	索尼	VGN-FJ58C	10988
	富士通	P1510	13888
	神舟	Q300P	7388
	宏碁	Aspire 3025	6999
	华硕	W3Z	7999
	联想	旭日125A/天逸F20	8500/10999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	860/1245
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（散装 800FSB）	1250/1380
	AMD	Sempron 64（盒装 754针）2600+/2800+/3000+	550/630/730
	AMD	Athlon 64 X2 4200+	3000
内存	现代散条	DDR400 256MB/512MB	155/315
	Kingmax	DDR400 256MB/512MB	175/325
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	155/310
	金士顿	DDR400 256MB/512MB	200/360
硬盘	迈拓 金钻9代三年盒装	80GB/120GB	470/585
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	410/435/560
	西部数据	2000JB/2500JB	680/800
	希捷 酷鱼7200.7	40GB/80GB/120GB	385/425/550
	日立5400rpm笔记本硬盘	60/80/100GB	860/1100/1250
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	1010/970/910/595
	微星	945P Neo-F/915GLM-V/K8N Neo3-F	1450/660/690
	技嘉	GA-8I915P Duo 2.0/GA-8IPE775-G	840/690
	升技	AL8-V/GD8/AN8-V/KV8 Pro	1280/730/820/510
	精英	RC410L 800-M2/NF4-A939	690/790
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 V1.4	490/590
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/910GLM/NF4S/RS482S	630/510/490/640
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	680/460
	青云	PX915-SLI/K8SLI	639/599
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	739/499
显卡	华硕	EAX700Silencer/2DTV/256M	1055
	微星	RX9550-TD256修罗王	FX5200-TD128超值版
	550/500	XFX（讯景）6200A/啸天狼6800	560/2700
	丽台	A400 TDH 256M/A6600TD	1990/990
	艾尔莎	A620D/955FX黄金版	490/490
	七彩虹	X550CF黄金版/天行6500-GD2超频利器	550/490
	蓝宝石	X700 128M 黄金版/X700 128M 白金版	880/790
	迪兰恒进	镭姬杀手X700 加强版	850
	天扬	X300(HM)终极版/R9550 128M/128bit	550/490
	双敏	火旋风PCX 7028 TURBO/火旋风PCX 1618 PRO	699/999
显示器	三星LCD	711N/740N/760BF/173P+	2180/2240/2780/3350
	三星CRT	783MB/788DF/793MB/795MB	1140/980/990/1120
	飞利浦LCD	170S6/170C6/170X6/190S6	2060/2080/2650/2750
	飞利浦CRT	107T6/107C6/107P5/202P4	1080/1150/1350/4500
	LG LCD	L1715S/L1717S/L1750SQ/L1930SQ	1999/2030/2180/2750
	LG CRT	T710S/F730B/T710BH/T910B	890/1030/970/1550
	AOC LCD	172V/172S/176S/173F	1890/2060/2100/2120
	AOC CRT	771S/772F/782V/784F	920/1060/990/1190
	明基LCD	FP71G+/FP783/FP71E+/FP91G+	1950/2500/2190/2590
	优派LCD	VA712/VP171b/VX724-3ms/VX912	2190/2790/2380/2880

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2006年1月22日。

问题交流

编者按：最近一段时间，各种病毒、木马又有些猖獗，这里提醒读者朋友们，要养成良好的电脑使用习惯。还有，使用任何杀毒软件，都要注意及时更新病毒库，这样才能取得良好的防杀效果。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 PSP问：我是个玩摄影比较早的"老发烧友"，以前一直使用传统相机进行拍摄，现在也购买了数码相机，**但感觉数码相机对焦速度比传统相机要慢不少，尤其是高像素的产品，对焦缓慢更明显**，请问原因何在？

答：大多数普通数码相机的对焦是通过TTL-CCD进行的，在对焦时必须读取CCD成像信号，像素数提高就意味着每次读取CCD信号的数据量随之增大，后续处理同样也背上了沉重的包袱。因此，像素高的产品对焦速度会更慢。

提高数码相机对焦速度的方法很多。比如采用单点对焦方式能提高速度，因为对焦评估部分只用处理很小一部分图像数据，从而减少了判断所需的时间，但这样会降低产品的易用性。而采用高速处理器和改进评估算法也很有效，不过这样会提高成本并减少电池寿命。另外富士超级CCD和Foveon X3等新型传感器可只读取传感器中某一区域的数据，减少了数据量，从而提高对焦速度。目前，提高数码相机对焦速度最有效的方法是为相机增加一套镜头外的辅助对焦系统，不通过CCD也可对焦，像理光R系列数码相机就是通过这种架构赢得了"快拍王"的美称，但辅助对焦系统不但增加了造价，而且精度也往往不如CCD对焦。期待今后能有更为理想的解决方法。

四川　龚胜

读者 0129问：我的电脑配置为：Athlon XP 2500+、256MB DDR400内存、旌宇5200U白金版显卡。**最近在玩《极品飞车》、CS等游戏时，常出现黑屏问题**，不知为何？另外，我打算升级显卡，请问显存位宽与显存容量哪个相对更重要些？

答：玩游戏黑屏的问题，和很多因素都有关系，建议你仔细检查一下显卡及CPU等主要配件的散热情况，同时更新一下显卡的驱动程序及BIOS版本。

显存速度一般以ns为单位，显存速度的倒数就是显存的额定工作频率。当然，对一些质量较好的显存来说，实际最大工作频率是留有一定余量的。另外，显存实际工作频率与显存种类密切相关，在显存速度相同的情况下，DDR显存的实际工作频率是普通SDRAM显存的两倍。数据位宽度指的是在一个时钟周期之内能传送的比特数，是决定显存带宽的重要因素，与显卡性能息息相关。当显存种类和工作频率相同时，数据位宽度越大，它的性能就越高，这是因为单位时间内能同时传输的数据较大。在显卡工作过程中，Z缓冲器、帧缓冲器和纹理缓冲器都会大幅占用显存带宽资源。如果显存容量在64MB以上，系统的瓶颈通常在显存带宽上，当碰到大量像素渲染工作时，显存带宽不足会造成数据传输堵塞，导致显示芯片等待而影响到速度。因此对于显示芯片相同的显卡，采用64MB、128bit位宽的产品，性能很可能比采用128MB、64bit位宽显存的产品性能更好，而且价格通常更低。

四川　龚胜

读者 孙祥军问：现在很多普通消费级数码相机的像素都提高到了800万左右，通过分析样片，我发现现有些产品拍摄的画面不太"干净"，**噪点**很多，而有一些产品拍摄的画面噪点较少，但其图片的分辨率又比较差，感觉锐度不足。请问这是为什么呢？

答：目前数码相机降噪处理主要体现在图像引擎的算法上，就是通过分析画面，用一个像素"应该有"的色彩抹去斑斓的噪声点花斑。这个估算过程在很大程度上决定了图像最终的清晰度和噪声值，并带来不同的图像观感。如果单纯为了追求低噪声，加大图像处理力度，用水粉画般的处理方法抹去图像中所有突兀的信息，一些表现物体轮廓和质感的信息很有可能被"误伤"从而降低了清晰度；如果单纯追求分辨率，采用轮廓增强等算法，在线条被塑造得更加鲜明的同时，原本隐藏的噪点信号也会趁机显露出来。

很显然，数码相机的分辨率和噪点是一对矛盾体。解决方法，一是增大感光器件面积，像单反数码相机的噪点问题就要轻很多；二是发展智能化图像处理，可分析出连续色块和线条所在，针对不同的对象实施有针对性的处理，从而得到线条锐利、层次平滑的图像——在典型场景中，人物的脸部甚至可被识别，从而针对肤色进行特殊的优化。另外，我们最好选择能保存RAW格式的相机，这种相机本身不对所拍图像进行任何处理，从而为我们在后期制作时根据实际情况处理图片留下足够空间。

四川　龚胜

读者 月光问：**我的MP3机不小心被格式化了，然后LCD上显示Flash Error，插在电脑上也不能读取，怎样才能修复啊？**还有，如何才能把歌词下载到MP3里，在播放时可看到？

答：首先建议你用这个MP3自带的格式化功能对MP3

客座专家 龚胜 苏旅

的闪存进行格式化处理，不要直接用Windows操作系统自带的磁盘格式化功能，因为某些MP3机并不支持Windows磁盘格式化操作。如果此问题不能解决，那么你就要注意一下Windows磁盘格式化操作是否正确设置，比如应该用FAT32格式的，却使用了FAT16格式甚至NTFS格式。如果格式化处理也不能解决问题，那么很有可能是MP3机内置的闪存芯片存在质量问题，排除MP3和电脑之间的USB连线问题，建议还是及时送修处理。

不是所有的MP3播放机都具有歌词显示功能，一些MP3甚至没有显示屏，自然无法显示字幕，你最好先看看产品说明书的功能介绍。目前支持MP3播放机屏显功能的主要有LRC格式的歌词文件，一般将该歌词文件拷到MP3播放机中就可在播放MP3时正常显示歌词了，不过MP3歌曲名要和LRC歌词名完全一致，而且必须在同一个文件夹下。

湖南 苏旅

读者 李晶晶问：我的笔记本近来出了问题，具体表现是风扇噪声很大，我担心是散热不好。另外，跑3Dmark测试软件时分数不高，我用的是P4 1.4GHz的本本啊。

答：笔记本电脑散热问题一直是厂家和消费者都很关心的问题，与台式机硬件单一的风扇及散热片降温方式不同，笔记本电脑的降温散热结构有多种，除了传统的风扇气流制冷散热和高效散热片技术外，许多品牌产品还采用了诸如键盘对流散热、散热管传导散热、智能温控散热、面板小孔散热等新技术。键盘对流散热通过键帽之间的空隙发散热量，同时将外部的冷空气吸入机器内部以降低温度。散热管传导散热则是在CPU等主要发热设备的周围放置蜂窝状合金散热管，使热量迅速向低温区域散发。智能温控散热不同于传统的散热技术，它运用温度即时监控技术监测系统温度，如发现实际温度超过设定数值时，即开启机器底部风扇以主动散热，直到温度下降到正常水平后才停止工作。面板小孔散热，即在不影响机器设计美观的前提下，在其面板上设计许多不规则小孔以达到大面积散热的目的。

许多低端价位的笔记本电脑由于成本限制，并没有采用一些先进的散热方式，有的还停留在简单的散热片加风扇传导散热。如果机器内部设计不是很合理，加上某些机型仍然使用台式机的CPU（比如某些不愿注明是否为移动版CPU的笔记本电脑），那么是很有可能导致笔记本电脑散热出问题的。至于显示卡测试软件分数不高的问题，由于不清楚你的机器的具体配置，不好下结论，你可用测试软件看看笔记本电脑显示芯片的具体型号。如某些笔记本电脑仍然使用整合主板上的集成显示芯片，再加上其他配件档次较低，其性能自然比不上一些采用高端CPU及独立ATI、NVIDIA显示芯片的笔记本电脑了。

湖南 苏旅

读者 陈磊问：最近人家送我一个Maxtor硬盘，装上去以后能用，但速度不是很快，**请问怎样从硬盘的外表看出其性能，**比如是7200转还是5400转的？此外，能推荐几个硬盘测试软件么？

答：以前的一些老式硬盘，如昆腾大脚系列转速较低，性能较低，单从外观上就可直接识别出来，因为它们是5英寸的。而目前一般PC机上安装的硬盘基本都是3.5英寸规格，所以单纯看硬盘外表体积模样是不能区别出其转速特征的。区别办法是，从硬盘上的品牌型号及编码标识中来判断。如目前销量较好的Maxtor硬盘，识别其产品信息主要是看编号的前面两位字符。如其一款80GB硬盘编号为6Y080L0，其中6Y就是代表Maxtor硬盘产品型号为金钻9代，这是一款具有2MB缓存的7200转硬盘，其中的L参数表示采用2MB缓存，并行Ultra ATA133接口。其他编号还有：6B代表金钻10代（7200转），2B代表美钻2代（5400转）等；而M参数表示采用8MB缓存，串行ATA 150接口；P参数则表示采用8MB缓存，并行Ultra ATA133接口等。此外，希捷硬盘、西数硬盘和日立硬盘等也可通过查看其编号了解一些信息。

至于硬盘测试软件，主要分为两类：一类是硬盘盘面测试软件，主要有Scandisk、Norton Disk Doctor等，它们针对的主要是硬盘质量方面的测试，比如是否有坏道、是否出现坏簇等；另外一类是性能测试软件，如HD Tach、DiskSpeed、Sisoft Sandra、ZD WinBench等，它们针对的则是硬盘性能方面的测试，比如最大传输率、瞬时传输率、寻道时间及其它性能参数等。

湖南 苏旅

读者 朱文灏问：淘了一块杂牌PCI网卡，在Win98和WinXP下都不能正确识别，驱动也不能使用，请问怎么办？我装的是QQ 2004，中了QQ病毒，会自动发送文件包给别人，而且弄得我的QQ等级不能升了，怎么办？

答：很可能是你的网卡和微软的操作系统有部分不兼容所致。首先，你可试着把网卡换个PCI插槽试试，因为很多类型的网卡和系统的其它设备（如声卡、内置Modem卡等）可能存在资源冲突问题。其次，如果能找到网卡专用的驱动盘，建议你最好用网卡自带的驱动程序来安装，具体步骤就是通过控制面板的硬件添加设备选择来完成。现在市场上许多低价网卡大多采用Realtek 8139系列芯片组的产品，你可用Hwinfo32、Sandrasoft 2005之类的测试软件查看一下具体型号。如果不能通过查看网卡芯片组型号而确认硬件的驱动程序，那么试试安装Realtek 8139系列的驱动程序或许能解决问题。

在QQ里面捣乱的病毒有不少，可在腾讯网站上下载专门的查杀毒软件来对付。不过，在查杀之前需要先关闭QQ程序，金山毒霸、瑞星、KV2005等国产杀毒软件对这类本土病毒一般都有好的解决办法。此外，使用老版本的QQ并不能正常使用QQ的升级功能，必须升级到更新版的QQ软件才能正常使用。

湖南 苏旅

投稿指南

林晓：作为一本电脑普及型杂志的《大众软件》，其最大的特色就是大众化。凡是大众感兴趣的有关电脑的话题，杂志几乎都有涉及。熟悉大软的读者都知道，大软的10年，也是中国电脑游戏发展的10年。大软亲身经历并参与了这段历史，拥有了一批高水平的资深游戏编辑。因此，我能很自豪地说，大软的电脑娱乐内容是非常棒的——游戏的前瞻、攻略、文化、技巧、竞技，以精粹而非广博见长。在电脑应用方面，晶合实验室经过5年的努力，评测平台、技术、工程师都臻于成熟，各种软硬件评测都相当有权威性；“实用软件”和“应用心得”两个紧挨着的栏目，对软件的介绍讲解有近40页之多。始创于2000年的《大众软件》记者组，除了对业界事件、人物以及产品进行报道外，更深度追踪，制作了精彩的专题文章，“专栏评述”“专题企划”栏目成为《大众软件》的拳头，阐述杂志的独家视点。

说到这里，读者也许猜到了，我要给大家介绍一下大软（《大众软件》的简称，好记！）各个栏目的内容，了解大软的老读者可不用读了。我还要介绍一下各个栏目的投稿方法（其实，栏目编辑的信箱都在杂志页脚上印着呢）。说句客套但很真诚的话：欢迎各位电脑爱好者和PC游戏爱好者来稿。来稿一经录用，稿酬从优。

栏目介绍

■**要闻闪回、晶合通讯：**这两个栏目为新闻栏目，报道近期之间发生的IT业与游戏业事件、人物以及产品。

■**专栏评述、专题企划：**这两个栏目分别对IT业和游戏业的事件、现象等进行深度报道。

新闻线索信箱：news@popsoft.com.cn

■**新品初评：**由晶合实验室针对新的电脑类产品（包括外设）进行的独立评测报告。不接受投稿。

■**实用软件：**介绍最新的操作系统和应用软件，引导软件应用，子栏目包括办公室应用软件和图象处理专用软件。由于稿件篇幅一般比较大，需要比较充裕的时间撰写；而选题一般由编辑确定，较少接受自由投稿，所以有意撰稿者请先与编辑星尘联系。

投稿信箱：stardust@popsoft.com.cn

■**数字码头：**报道最新数码产品、诠释数码应用新概念，如果你有任何新的玩法，独门绝招或者是别人不知道的秘密，请一定来信告诉我！要求字数3000～8000字，图片清晰，色彩准确，分辨率在800×600以上，JPEG格式。最重要的，动笔前一定先和我联系一下，确认提纲后再开工。

■**硬件评析：**介绍硬件知识，定期开展硬件评测，指导攒机。稿件内容要求为主流硬件产品的技术前瞻知识、应用、维修、改造等方面，字数要求3000字以上，其他要求同上。

以上两个栏目投稿信箱：artec@popsoft.com.cn

■**网络时代：**介绍网络文化现象和网络生活方式，关注网络技术的前沿热点。来稿5000字以内，尽量多配插图；语言轻松幽默，题材新颖并与网络热点同步，让我们做到“页页精彩，意犹未尽”。

投稿信箱：phair@popsoft.com.cn

■**应用心得、问题交流：**登载各种电脑应用中的心得体会、技巧窍门、坐堂专家解答电脑应用中出现的普遍性问题。稿件尽量短小精悍，并配800×600分辨率以上的插图。

投稿信箱：say@popsoft.com.cn

■**读编往来：**作为读者与编辑之间的桥梁，刊登读者对杂志的意见、建议、评价等内容，以及杂志的各种活动启事、结果和花絮。

■**游戏剧场：**登载以游戏为背景或者线索的小说（不超过15000字），游戏脚本（无字数要求）以及各种游戏心情类散文（不超过3000字）。

以上两个栏目投稿信箱：linxiao@popsoft.com.cn

■**前线地带：**报道PC游戏中单机新游戏的各种动态，并对最新经典单机游戏进行试玩体验。

■**TOP TEN：**排行榜栏目。单期刊登游戏排行榜，双期刊登热门软件排行榜。子栏目“晶合聊天室”是读者“胡说八道”的地方。

以上两个栏目投稿信箱：suki@popsoft.com.cn

■**锋利的盾：**发表各种游戏评论、漫谈，笔锋犀利而中肯，不怕偏颇，只要由心而发。

■**极限竞技：**报道电子竞技的各种赛事、人物和事件。

■**龙门茶社：**游戏背景和游戏文化介绍，请结合游戏，选材切忌陷入俗套，文笔轻松风趣最佳，拒绝死板说教。

■**有字天书：**持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上说明性配图至少一张。

上述栏目投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

■**攻城略地：**单机游戏攻略、介绍近期热门游戏的过关流程、心得、技巧及精彩游戏故事。建议撰稿前先与栏目编辑联系后再动笔。

投稿信箱：cross@popsoft.com.cn

■**在线争锋：**报道网络游戏前沿动态消息，特别是热门网游中反响大的事件、知名玩家等。欢迎提供报道线索。

投稿信箱：xiah@popsoft.com.cn

梁山好汉真人秀

——《水浒Q传》游戏人物系列活动之一

游戏世界，岂能缺少传奇的水泊梁山一百零八条好汉！英雄故事，天下谁人不知武松打虎、林冲夜奔、鲁智深倒拔垂杨柳！《水浒Q传Online》让玩家重新演绎《水浒》中的英雄传奇故事，再现玩家虚拟角色成长为历史英雄的历程。二维Q版回合制的《水浒Q传Online》游戏，以中国古代的宋朝为时代背景，传统武侠的江湖为人文氛围，水浒小说中真实存在的地区为地域设定，加入了中国古代神仙志怪、医道法术以及可爱的现代卡通元素。

现在，我们就要在玩家中寻找三位《水浒Q传Online》中的英雄：豹子头林冲，智多星吴用，以及美貌与智慧兼具的李师师。成功扮演了这三位英雄的玩家，不但有丰厚的奖金可以拿，还有可能在游戏中获得意想不到的奖励，最眩的是——将在《大众软件》杂志上大大的露一回脸。英雄的形象就在本期杂志第7页上，正等着你给他们一张生机勃勃的脸。英雄形象你可以扫描到电脑中去，也可以到我们的网站（www.popsoft.com.cn）上去下载。杂志上的英雄形象只能容许你把一寸的大头照放到脸部的位置，不过你用电脑合成就不受这个限制了。

让我们拭目以待，看看谁创造了一个独一无二的梁山好汉，谁又在气质与精神面貌上最契合他选择的英雄。

活动时间： 2006年2月15日～3月15日

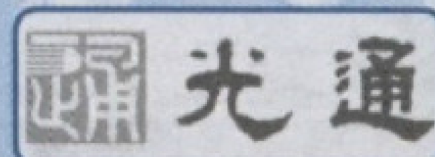
如何活动： 在第7页上有3张缺了一张脸的水浒人物图片；

请你选择其中一个人物：

将你自己的照片剪下来贴在该人物脸部，使该人物形象完整；

也可用软件将自己的头像和该人物合成，下载地址www.popsoft.com.cn；

将完成的真人秀作品E-mail或邮寄给活动组。





投稿信箱： 1.电子文档以附件方式发送到**linxiao@popsoft.com.cn**。投稿邮件主题中请注明“梁山好汉真人秀”字样，在邮件正文部分注明你的真实姓名、通信地址、邮编、联系电话和电子邮箱。（截稿时间以E-mail发信时间为准）

2.真实照片或纸稿请邮寄：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“梁山好汉真人秀”活动组收，邮编100036**。请在照片背面注明你的真实姓名、通信地址、邮编和联系电话。（截稿时间以当地邮戳为准）

活动奖品与奖项设置：

最佳创意奖	**1名**	**奖金1000元**
最佳形神兼备奖	**2名**	**每名奖金500元**
入围奖	**5名**	**每名奖金200元**

2005年读者调查特等奖领奖花絮

领奖

每年的年度读者调查，特等奖和一等奖这样的大奖会花落谁家，都是一个令人好奇的悬念。往年得奖的读者往往有些惊人的巧合，比如第一届的大奖得主军人多，第二届的学生多。看来北京的读者与大奖无缘啊。玩笑开过，2005年的第三届读者调查（调查结果见2005年18期杂志）结束后，一干负责发放奖品的大软工作人员就等着看领大奖的是何许人也。可等啊等啊……眼看就要过了兑奖的截止日期了，特等奖的获奖者才露出水面。“什么？在重庆读书，一时半会儿回不来？”工作人员只好在电话里耐心解释，必须本人持有效证件亲自来领取，因为特等奖还要按照国家法规交纳个人偶然所得税……在征询了社领导意见后，工作人员请这位获奖者放宽心，奖品可在他放假的时候来社里领取。

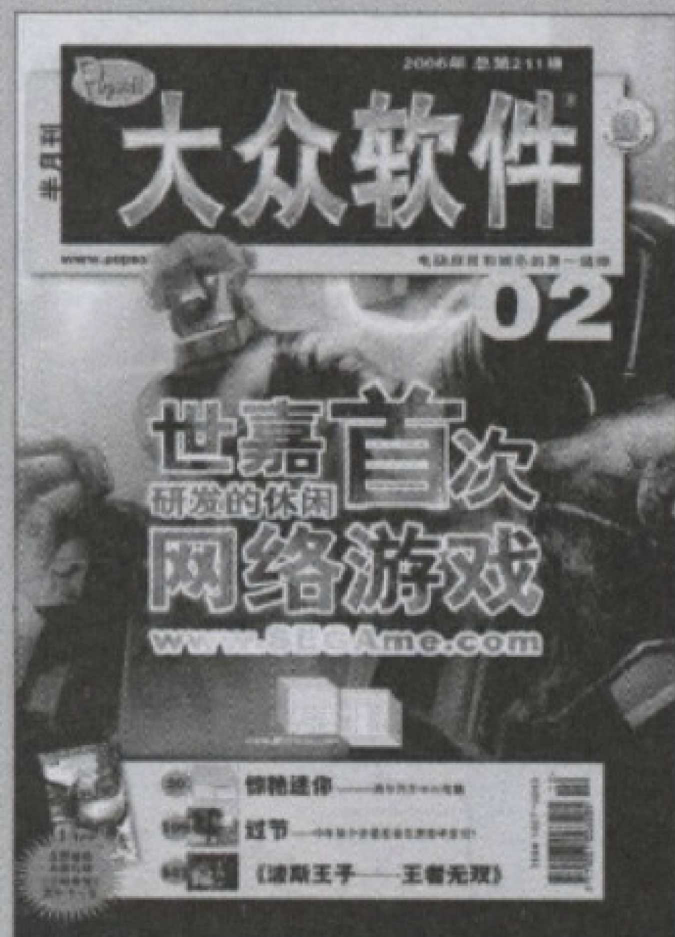
于是，一放寒假，这位获奖者——在重庆西南大学就读的李一男，就从唐山兴冲冲赶到杂志社来了。当工作人员撕开包装箱，将银灰色超薄型的戴尔笔记本电脑取出递到他手上时，李一男的一桩心事终于了结。李一男虽然读大软好几年，但从来没有想过会中奖。2005年，他在网吧中看到《大众软件》读者的线上调查，便拿起了鼠标……这一点，就给自己点出了价值15 000元的大奖。这位喜欢单机游戏，欣赏大软文字轻松通俗风格的获奖者，在记者希望他发表一下获奖感言的时候，有点腼腆地笑了，然后很自信地发表演说：“支持大软，大家都有机会中奖！”

2006年的读者调查，仍然由线上和线下两部分组成。2006年第10期，读者调查，别忘记了。


社领导（右）与获奖者合影留念

快评

1月10日下午购买到2006年02期，研读了一晚上。先说说“编辑部报告”关于游戏产业报告的内容。我的博客上去年有篇文章写道：“《大众软件》说它的游戏产业报告是最权威的。我说大软的游戏产业报告是对历史最客观最直接的见证。”45页《美丽的代价——桌面美化与资源消耗的矛盾分析》为什么没有测试一下Windows自带的“视觉效果”的设置对内存的占用呢？希望大软能在TOP TEN中做一个“大软各版面受欢迎程度”的调查，看看有多少人会去下载“手机百宝箱”的游戏，还有那个网游排行榜有多大作用。　**（快评手 魔之扶摇）**



02期快评手将获得编辑部赠送的达音科精美耳塞一副。
请你点评：针对2006年第04期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

制作花絮　■林晓

责编自叙：今年我的运气比往年好一点，2006年第02期正好在2005年的圣诞节前做完，可以比较放心地过一个平安夜了。因为印刷和发行上需要时间，杂志必须在出版日期前两个星期内制作完成。这个时间会根据实际制作情况作些调整。比如今年春节早，杂志出版得相对也要早些。02期2005年12月24日送印厂，编辑部在2006年的1月9日拿到印刷好的样刊，感觉很快。02期的专题不少，除了记者组的两个专栏，“前线地带”的《2006年期待佳作大赏》耗费了Suki不少心血。在Suki美学理念的严格要求下，平面设计师也“吐血”3升。等着这位平面设计师排版的另几位编辑不住祈祷上苍——大神啊，赶快派人来给他加血吧！

因为是责编，看杂志的心情就和平时不太一样。栏目一个个制作完毕，交过来打印好的样稿，一页页翻过去，那种犹如接生到新生婴儿的感觉，很爽。而且印厂那地方挨着历史名胜，每次去都能找到点沧桑感，虽然路远了点，但跑一趟一点都不烦。（编辑部众人：这人做责编上瘾了，让她连做20期看看！）

DR留言板

网友 David_Han

林晓姐姐：我想请问一下，魔兽的文化衫如果不订阅大软的话是否可以邮购？订阅来得太慢，但我实在是想买那件衣服。

林晓：可以邮购。每件50元，邮购地址：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室（邮编100036）**

湖北 李少杰

《大众软件》令人喜欢，但我个人认为，虽为“软件”杂志，但硬件与软件之间有着密不可分的关系。多介绍一些DIY族喜欢的高端或者新锐的硬件产品，不仅让我等电脑迷有“解渴”之地，也能更加丰富杂志的内容。

林晓：你的意见硬件编辑喜欢听。我们硬件介绍得不少。不过，我们可是“大软”，硬件介绍只能占不多的部分。

湖南 叶灵枫

第一次给大软写信，心情尤为激动。毕竟我也是有4年软龄的“软粉”（大软“粉丝”）了。买第一本大软是在2000年，当时只是抱着试看一下的心情。可是当我看完这本杂志后，我就喜欢上它了。及时的新品快报，实用的游戏攻略，精彩的赛事点评，无一不吸引着我。以后，我会一如既往地支持大软！祝大软越办越好。

林晓：“软粉”……赶紧回忆，这个伟大的词汇是不是本人首创（一直想争取“大软”此词的首发权，被编辑部一干同学BS）。发现先前竟然已有读者用过！人民群众的创造力和想像力，那真是无穷无尽……小叶子，谢谢你的来信。希望每一期大软都能让你感到精彩！

浙江 孙毅

拜托大软，能不能帮偶在《QQ幻想》中觅一位师父呢？偶在浙江3区，是一个刺客。有意做我师父的，就请加我QQ（414171381），验证码就填“感谢大软的帮助”。

林晓：为什么我们管老师叫师父？是说老师要像父亲那样的严厉，有责任感！所以，想做孙毅同学师父的QQ幻想友可要想清楚了。还要补充一句，他希望师父是35或36级左右的药师，刺客也行。

河北 江峰

请问软件编辑一个问题：制作电子相册的软件（能制成VCD）中，哪一种比较简单，适合刚入门级电脑爱好者的。谢谢。

林晓：电子相册王(Photofamily) V3.0简体中文版，你可以试试。2005年19期大软上有介绍。

陕西 Rubbish

Suki同学接手了TOP TEN，这个排行榜变化还真是挺大的。填读者回函卡的时候，我暴汗，想选的4个游戏都不在游戏推荐名单中。仙剑系列和暴雪的游戏都被Suki“轰至渣”了……也许大软还得开个“经典游戏回忆榜”，无语。Suki，你真敢啊！

最后，发扬网络精神，看帖要回帖，看书要填卡，支持大软！

林晓：看信要回信，楼主，你在鞭策我是不？

你的显卡256MB了吗？

俗话说得好"韩信将兵，多多益善"，随着游戏和硬件技术的迅猛发展，以及显存颗粒价格的下挫，主流显卡的显存容量也是一路攀升，前两年对于主流显卡还是标准配置的64MB显存已经不能满足实际应用的需要，采用128MB显存的显卡现在已经相当普遍，而256MB或者更大容量的显存则将是未来普及的主要趋势。2005年末，显卡厂商XFX讯景的一场"256MB普及风"成为市场关注的热点，也是消费者争论的焦点。到底大容量显存有没有必要，我们需不需要256MB这样的大容量显存？本文将对此做出解释。

有关显存容量

显存也被称作帧缓存，它的作用是用来存储要处理的图形数据信息。我们说到显存，常会说到64MB、128MB、256MB等等数据，这些都是指显存的容量。在这里简单地给大家一个计算公式，显存容量＝水平分辨率×垂直分辨率×颜色位数/8bit。当在进行2D应用时，比如在1024×768×32的显示模式下，需要的显存容量＝1024×768×32bit/8bit＝3145728 byte=3.072MB，这只是2D应用，如果是3D应用，那么需要的显存容量＝1024×768×32bit×3/8bit＝9437184byte＝9.216MB，当然，这些都是应用时的最低需求，还必须有一定的显存容量来专门存放纹理数据或Z－Buffer数据，否则当显存容量被显示资源完全占用时，系统会自动调用内存作为纹理显存使用，而在速度上内存是无法和显存相比的，这样的二次调用自然会导致显示性能下降。

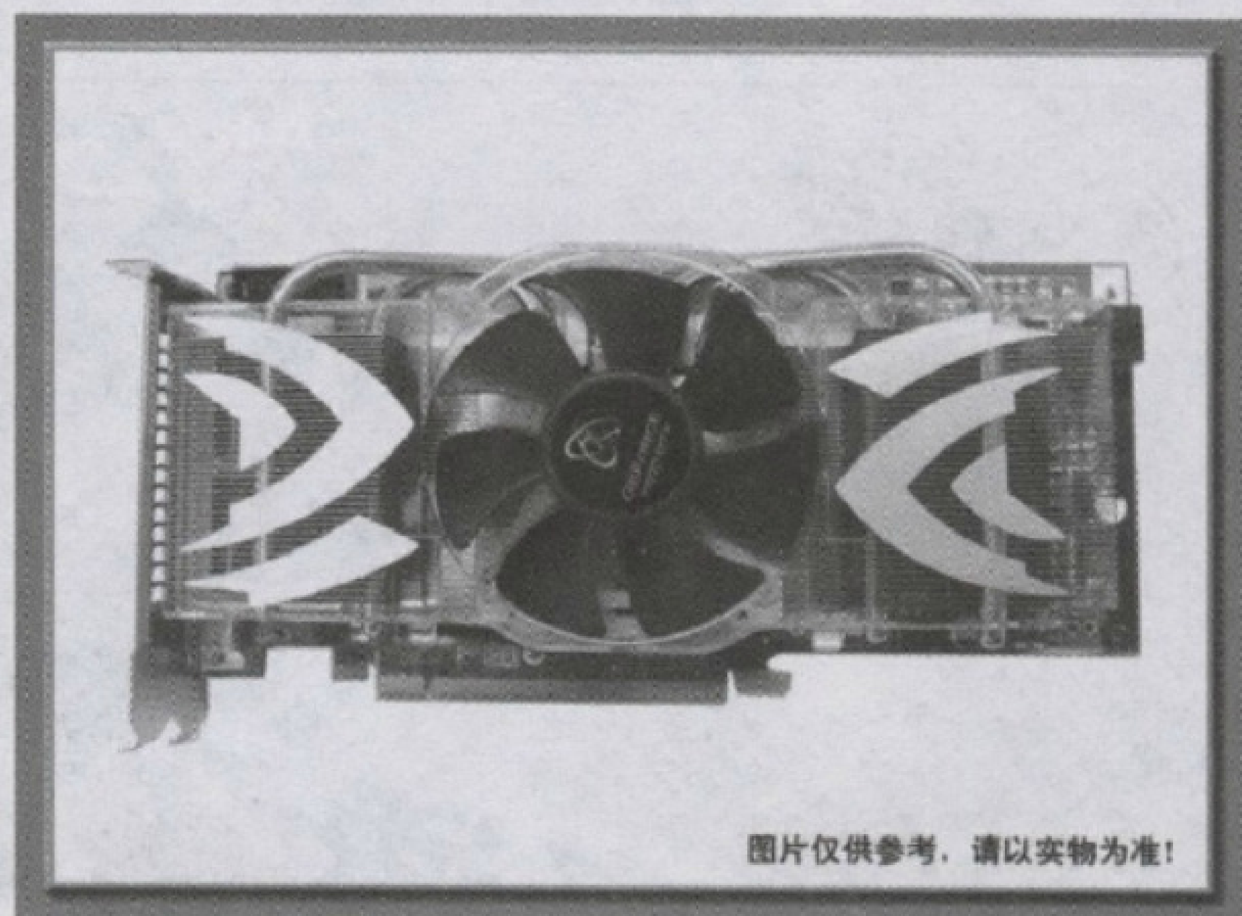
大容量显存的优势

还是上面那个公式，就算在1600×1200×32的显示模式下使用三维绘图比如3D Studio Max，它所需的显存也仅为1600×1200×32bit×3/8bit=23040000byte=22.5MB而已。但是现在的主流显存容量已经是128MB，256MB的显卡在市场也并不少见，我们从这个式子可以知道理论上32MB的显存容量都绰绰有余了，为什么显卡的显存容量还在不停的成倍增长呢？我们用得着这么大的显存容量吗？多出来的是浪费吗？其实不尽然，现在的一些大型3D游戏，材质数据、顶点数据和其他数据所需的显存容量都已经越来越大了，一些游戏如《DOOM III》、《帝国时代III》、《星河战队》等都因为显卡所需处理的数据惊人，而被称为"显卡杀手"。大容量显存的应用最直接的好处就是能够在运行大量纹理贴图的游戏时发挥更好的异性过滤、抗锯齿性能，能达到更高的分辨率，玩家可获得更佳的画质。而且，3D游戏在加载数据的时候，如果显卡本地显存已满，就要重新清空后才能继续加载，而更大的显存容量在加载游戏的时候由于无需清除可即刻继续加载，在一定程度上加速了游戏载入速度，减少玩家的等待时间。因此，直接增加显存容量要远比降低画质和分辨率更能让人享受游戏的乐趣。

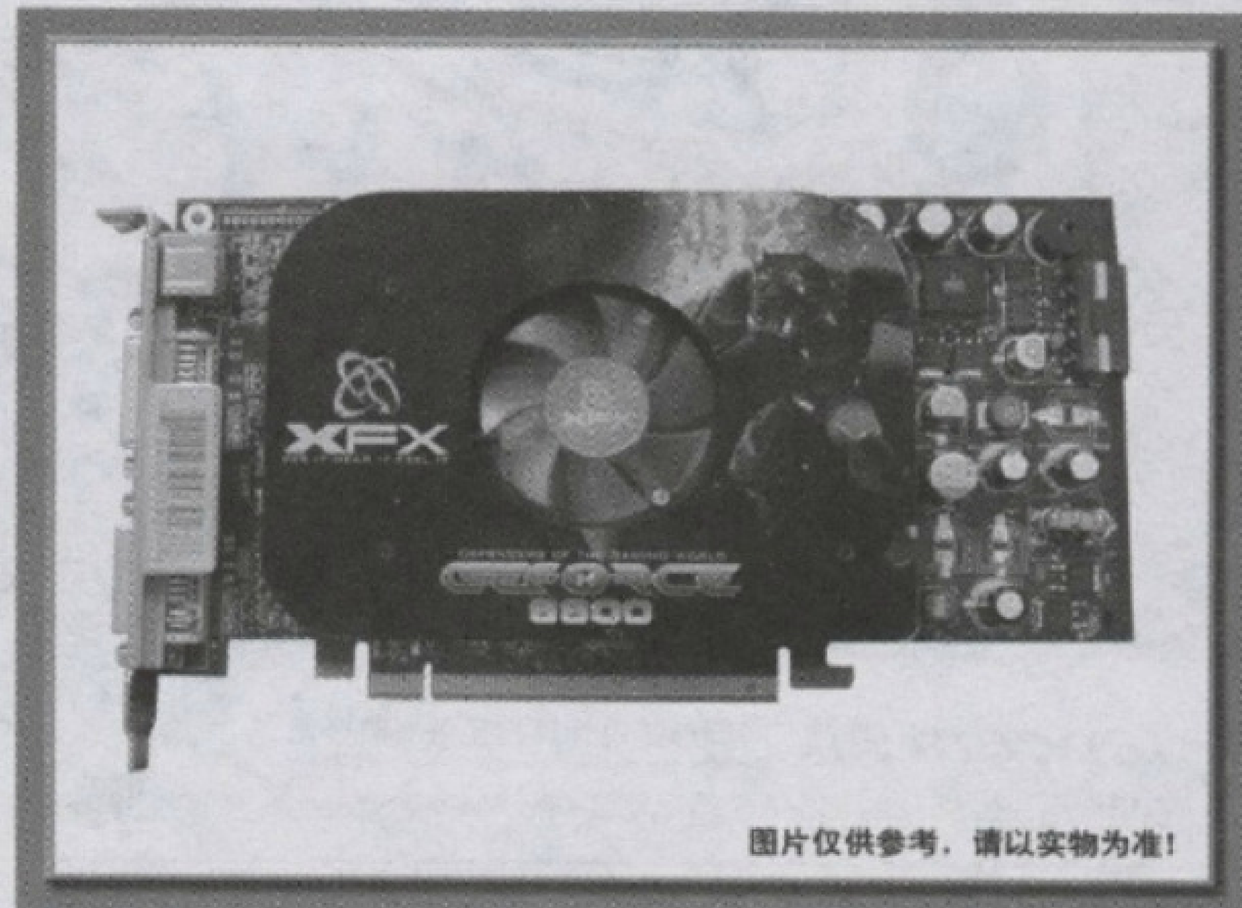
我们需要多大容量显存？

对于选择多大的显存容量合适，这取决于多种因素，比如应用的环境和硬件的相互制约关系等。显卡的图形性能越强、处理的数据越多，对显存容量和显存带宽的需求也就越高，这也是为什么NVIDIA和ATI无一例外都在顶级显卡上使用了512MB海量的显存；但是如果只是应付一般的办公、上网、看碟等应用需要，采用大容量显存几乎不能带来性能的提升。当然，笔者相信大多数人不再只是单纯要求电脑只要能够上上网、看看电影就行，对于运行3D游戏、高画质视频输出等等也会提出要求，因此，在不考虑价格因素的情况下，同规格显卡当然选择显存容量越大的越好。

显存来袭，你准备好了吗？



图片仅供参考，请以实物为准！



图片仅供参考，请以实物为准！

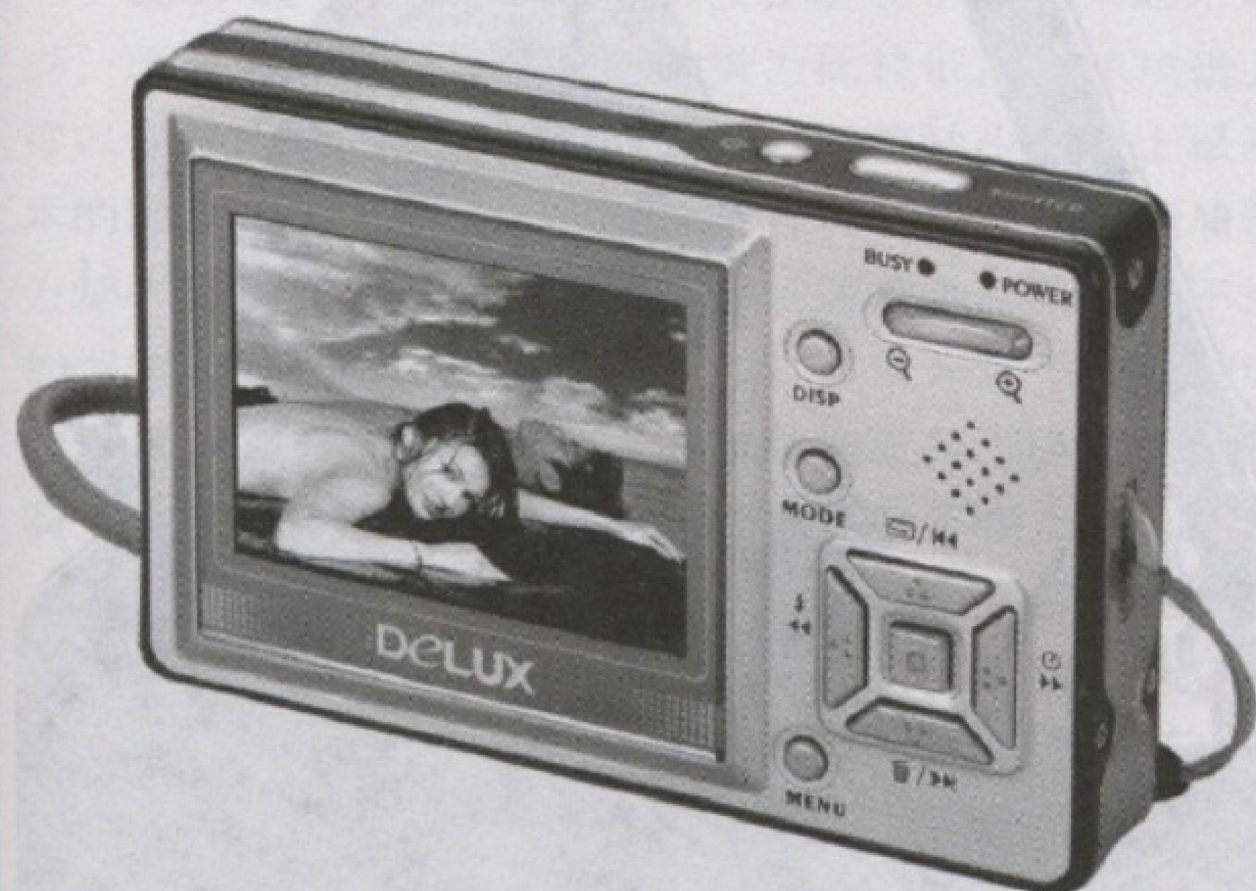
660万高像素

多彩208C摄王独领豪情

爆竹声脆，佳节来临。伴着浓浓的春意多彩科技集团首家推出了一款高达660万像素的DLA—208C摄王MP4。它的问世犹如一道绿光划过漆黑的夜空，唤醒了整个渐已疲倦的数码市场，引领起整个业界追求高端品质的新浪潮。时尚的高清晰液晶屏显示，把新春喜气靓丽的情境揽入其中，将亲朋好友欢聚一堂的天伦之乐清晰捕捉。

精湛的金属面板设计，为2.5英寸的超大真彩显示屏平添了几许贵气，极具人性化的操作界面使你“一指走天下”，带来了不凡的用户体验。独特的浏览功能，可用于浏览各种数码相机的照片。同时提供DC拍照和DV摄像的前卫设计给你带来了一份意想不到的惊喜。就算你心动于远处的美景，208C只需要你轻轻的按动它先进的调距按钮便可将你的愿望轻松实现。660万的高像素使画质更显细腻逼真，让你轻松自如捕捉精彩生活的每个瞬间。时尚的MOVIE播放功能支持ASF格式或通过转换软件转换成ASF格式播放，播放效果可达320240@30fps。高达850amh的强劲锂电池设计，可随时拆换保证你长时间的舒心使用，切实为你营造出一份不受干扰的新空间。

俊秀大气的多彩208C，可支持4倍数码变焦功能，机内置有闪光灯。最高解析度可高达2976 × 2232，令每一精彩瞬间都可随身摄录。充满智能化的音频播放，可用于播放各种音频格式。细腻流畅的画面伴着甜美酣畅的音质带着我们一同体验高科技带来的无限快感，翱翔于DLC—208C的原味音乐中。



DELUX多彩科技

产品特点：

1、强大的DC功能，更具人性化的操作界面，独特的用户体验
2、660万像素数码相机功能；支持静态拍摄及动态连续摄像（DV摄像）
3、清晰捕捉精彩生活瞬间，DV自拍更显个性张扬
4、超大2.5英寸真彩显示屏，画质更显细腻
5、MOVIE播放功能：用于播放网络电影，支技ASF格式的MPEG-4，或通过转换软件转6、6、换成ASF格式播放。播放效果320240@ 30fps
7、音频播放功能，用于播放各种音频格式，包括MP3WMA等
8、Photo（图片照片）浏览功能，用于浏览各种数码相机的照片
9、音视频输出，AV OUT(NTSCPAL电视制式)
10、时间显示；外插SDMMC卡；扩展存储空间

产品规格：

DC功能
1、最大影像解析度：660万像素（采用插补点技术）
2、感光元件：320万像素 CMOS
3、影像解析度：640X480，1600X1200，2048X1536，2976X2232（插值）
4、ISO感光值：ISO 100
5、镜头：F3.0定焦镜头
6、白平衡：Auto Sunny Tungsten Fluorescent Cloudy
7、曝光补偿 -2.0EV ~ +2.0EV(In 0.5EV Steps)
8、数码变焦：4倍数码变焦
9、快门：电子式快门，14 ~ 12000 Sec.
10、TFT液晶显示屏：2.4" TFT LCD，480(V) x 234(H)
11、内置储存器：256MB闪存
12、对焦范围：近焦：18~20cm；远焦：1.7m ~ 无穷远
13、闪光灯：Effective Range
14、有效距离1.0 ~ 1.7m
15、闪光模式：自动强制关闭

其它功能：

有声录影：30 fps @ 320X240，15 fps @ 640X480
内置麦克风、内置喇叭
外置储存器：SDMMC卡，最大支持1G
自拍计数器：2 ~ 10秒，由用户选择
LCD屏幕显示语言：English, German, French, Italian, Spanish, Simplified Chinese, Traditional Chinese, Japanese
电池类型：可更换锂电（850mAH）
视频输出格式：NTSCPAL
文件格式：JPEG (DPOF & EXIF)，AVI，ASF，MPEG4，MP3，WAV
PC界面：USB2.0全速
输入输出接口：AV Output
外形尺寸：100(L) X65 (W) X18.3 (H) mm

新浪UTalk



网游即时语音领域的奇葩

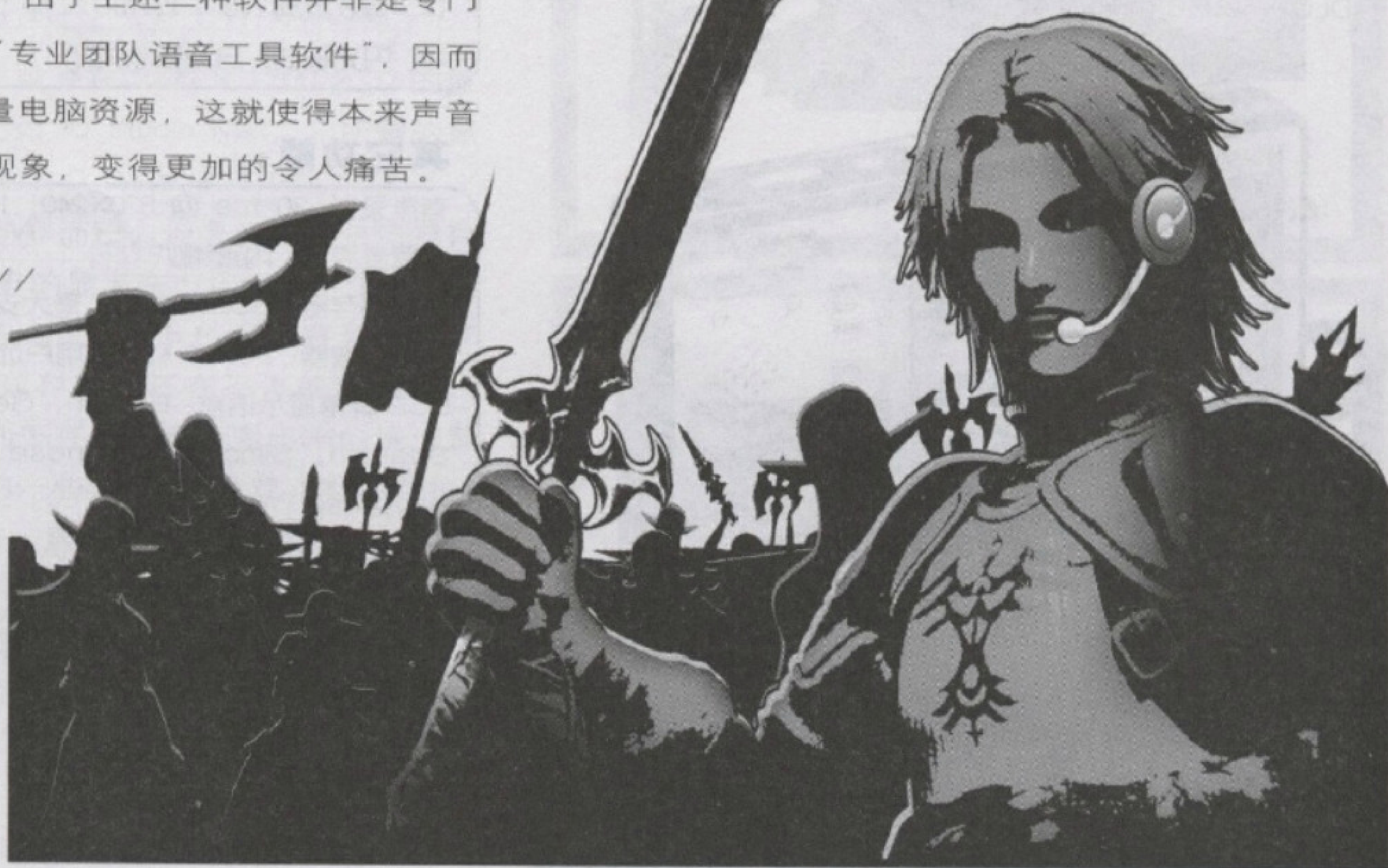
近年，国内网络游戏市场发展风起云涌、非常迅猛。资料显示：目前中国网络游戏玩家已经超过2000万；IDG预计：到2009年，中国网络游戏市场玩家将达到5亿之众，市场规模将达到109亿人民币。在这样的大市场环境下，与之配套的网络游戏周边产业也蓬勃发展，其中，新浪UTalk团队语音工具软件可以称得上是国内网游市场的一朵奇葩。

众所周知，任何网络游戏都离不开团队协作，而游戏过程中的团队协作必然少不了团队成员之间的有效交流。用什么方式来进行这类看似简单却十分重要的交流活动呢？目前，这类交流不外乎以下几种方式：一是游戏里自带的文字聊天工具；二是诸如新浪UTalk的第三方的团队语音工具；三是QQ、UC、Skype等具备语音功能的IM软件。

以上方式各有特点，使用游戏里自带的文字聊天软件，是"不得已"的"基本配置"方法，对于激烈的团队对抗性的网络游戏或者局域网对战游戏，文字对话显然无法适应游戏中竞技需要——手忙脚乱的文字交流方式，严重阻碍了游戏的乐趣。那么，使用QQ、UC、Skype这样的IM软件又如何呢？由于上述三种软件并非是专门针对网络游戏而开发的"专业团队语音工具软件"，因而功能多而全，占用了大量电脑资源，这就使得本来声音延迟以及画面"卡"的现象，变得更加的令人痛苦。

新浪UTalk（http://www.utalk.com.cn）的成功面市，终于使得中国游戏玩家有了自己的自主知识产权的专业团队语音即时通讯产品，这给中国网络游戏市场的发展带来莫大的益处。据悉，新浪UTalk的优势在于小巧、专业、全中文界面、上手极其方便等特点。而新浪UTalk免费提供的服务器端和客户端两套软件，无论是网络游戏运营商还是玩家公会，或玩家小团体，均可以轻松实现拥有自己的"游戏语音"梦想！同时，新浪UTalk针对广大游戏玩家，只要是以游戏公会的形式来申请的，都免费提供新浪官方的UTalk语音服务器！此外，新浪UTalk还广泛与游戏运营商合作，以便为更多的游戏玩家提供优质的UTalk游戏团队语音服务。

新浪UTalk有关市场人员透露：自2005年8月份上市以来，UTalk注册用户已经超过100万；UTalk同时在线用户已经迅速跃居本领域第二的市场位置。另一个值得高兴的现象是，UTalk同时在线人数以每周数千人的规模在不断递增上升，这表明了UTalk作为专业游戏团队语音工具软件的特色正在起作用——为千万游戏用户所用！为众多游戏公会所用！为游戏团体所用！UTalk的节节胜利，将是中国玩家在游戏交流过程中的一次彻彻底底的"语音"革命！作为国内网游即时语音通讯领域的一朵奇葩，UTalk的实干精神，将为国内游戏玩家带去更多的惊喜和服务。



骑士中级攻略



中级骑士的分类

到了50级左右，成为一个中级的骑士之后，相信大家都会选择洗点。50级之前对骑士种类的划分并不是非常严格，只要求一个快速的练级速度就可以了，但是到了50级的时候，洗点基本上是必须的经历，而根据洗点的不同，中级的骑士又可以划分成以下几种基本类型：

剑盾骑士：（一手拿剑，一手拿盾）剑盾骑士现在是《挑战》中非常流行的骑士类型，他充分突出了骑士的特点——血厚防高，特别是防御力，可以说是《挑战》所有职业类型中最高的，一般情况下很难被怪物打死。剑盾的攻击比较平庸，跟其他类型的骑士比起来并不算高，但是攻击速度却非常快，并且攻击力发挥得非常平均稳定，这点在练级的过程中非常占优势。更主要的是，剑盾的暴击率非常高，这也是剑盾的武器攻击力虽然低，但是杀怪物比较容易的原因。

巨斧骑士：巨斧骑士现在在游戏中练的人越来越少，原因可能是巨斧骑士的防御力比较低。虽然攻击上可以说是所有骑士类型中最高的，但是缺少了骑士最基本的因素——血厚防高。而且巨斧骑士也没有像锤盾骑士那样的群攻技能，中后期练级的速度会比较慢。不过根据笔者在游戏中的实战经验和许多巨斧高手提供的经验来看，巨斧骑士在游戏中的单练速度并不会比其他的骑士慢多少，至少能跟剑盾的练级速度不相上下，并且在等级高的时候大家练级普遍都是开火车，练级速度的上的差异体现得并不是很明显。再说巨斧在PK上也还是具有一定优势的——其实更多的PK比的不是职业的优劣，而是玩家对该职业的研究以及操作！



锤盾骑士：锤盾骑士的实力非常中庸，总体来说介于剑盾骑士和巨斧骑士中间，防御不如剑盾骑士出色，攻击也比较中庸，特别是等级高了以后，锤盾攻击上的弱势会显现得非常明显。但是之所以现在有不少人仍然在练锤盾骑士就是因为锤盾骑士拥有其他骑士没有的优势——群体攻击技能。锤盾骑士的地震在群杀技能中效果非常明显，在出了地震以后，锤子的单练速度将会得到一个很大的提升，在练级速度上可以和剑盾骑士持平，甚至某些时候还要比剑盾骑士的练级速度快很多。



中级骑士的练级

关于练级的具体地点现在官网上可以找出好多，这里笔者重点说一下目前非常流行的组队练级方式___开火车。

开火车在《挑战》中非常流行，原因就是开火车的升级速度非常快（这句话有废话嫌疑，不快谁去开火车），但是并不是每个团队都能开好火车的，开火车的时候也有很多地方值得注意。

首先来说开火车的地图选择。按照笔者和很多火车高手的经验，开火车的地图分为两种，第一种是地宫类地图或者是魔洞。这种地图的怪物刷新比较慢，而且地图比较小，适合小型的火车队伍，在这种地图上开火车，直接用鼠标操作就可以了。还有一种是比较大的地图克拉，暴风，复仇，白鹫，沙漠等，这些地方怪物的刷新速度比较快，而且地图比较大，建议操作的时候用键盘，不然很可能因为怪物比较大而打到了怪物身上。打到怪物身上可就惨了。

《挑战》新版本对骑士的影响

这也是N多骑士玩家非常关心的问题。笔者认为，即使是狂战士的到来，也丝毫不能撼动骑士在游戏中的主导地位，因为他们还有一个非常大的优势，就是血厚防高，在任何的大型团队活动中，还是需要骑士去充当肉盾的。并且在现在来看，团队的主要伤害，特别是对某些BOSS的时候，还是来源于法师这种远程高伤害输出单位，在某些情况下，狂战士的输出伤害并不能起到多大作用，甚至某些时候根本不需要狂战士来作为主要的伤害输出。而骑士在大型的团队活动中确是必不可缺的，没有了骑士的团队绝对不能称得上是一个合格的团队。





一骑当千主要特点







游戏特点

1. 一对多战斗及快节奏的动作

与大多其他游戏中的1对1战斗不同，采用了通过1对多打怪的快节奏战斗系统。参照中国各家武术精华套路的连击技能，以及添加了腾空，打飞，击打腾空状态对手等多样的挨打反应，设计出了真正的动作打斗场景。

2. 势力和攻城战

《一骑当千》摆脱了以往游戏中只有队员和队长的简单工会模式，将中国历代多层次多官位的管制以及委任制度适用于游戏。玩家可以在游戏中真正体验历代管制以及启用和背叛，同盟和敌对等三国特有的势力氛围。

3. 内政和使命

攻占城市的势力拥有管辖该城市的各种权限，可以任命各种官员管理运作城市的各种功能。发展经济可以提高势力的财政收入；发展军事可以稳固势力的既有成果。每个国家每个城池都需要结合自己的处境选择一条符合自己的发展路线。内政大致分为农业、工业、商业、人口、防御等五种，每个内政属性对势力及所属城市产生不同的影响。

4. 雇佣兵养成和乘骑系统

可以聘用三国时期的英雄人物，也可以雇佣各种士兵，如曹操的青州兵，南蛮的巨象兵。每个用兵都具有自己的个性特点，或攻击型，或防御型，或辅助型，且相互之间有相生相克关系。雇佣兵可以获得经验升级，可以在玩家之间进行买卖，但是他们都有忠诚度属性，如果得不到善待可能弃主离去。每个雇佣兵都有隐藏的天赋，就算是同一种雇佣兵，有些可以练至30级，有些只能升至10级。作为高级移动手段的马，有大宛马、赤兔马等优劣之分，象雇佣兵一样既可以养成也可以交易。

5. 天下统一

《一骑当千》的最终目的是天下统一，每个玩家都有机会成为统一天下的帝王。为占领、管理数十个城池，各势力要果断起用忠诚的有能之士，并合理安排在需要的位置上。通过不断发展经济打下巩固的根基才能有实力应付不断的战乱和蠢蠢欲动的各路义军。



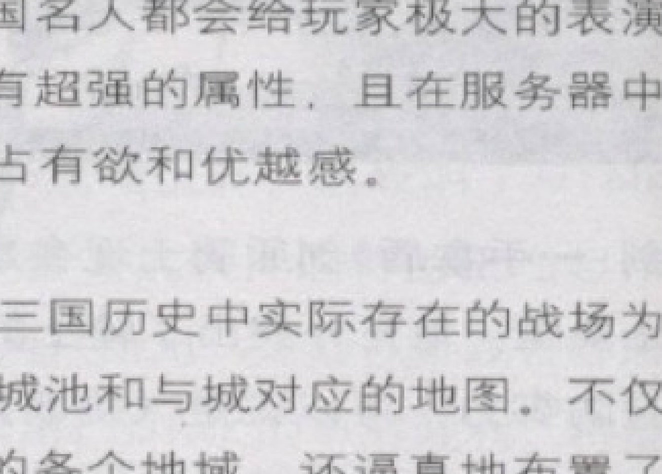




如果疲于应付，和邻邦结下友好的同盟关系或者拉拢其他势力的高官效忠自己是保护势力，扩张势力的有效办法之一。得民心者得天下，纵是统一了天下，如果没有广大玩家的持续支持和势力内部的稳定团结，局势随时会风云突变。

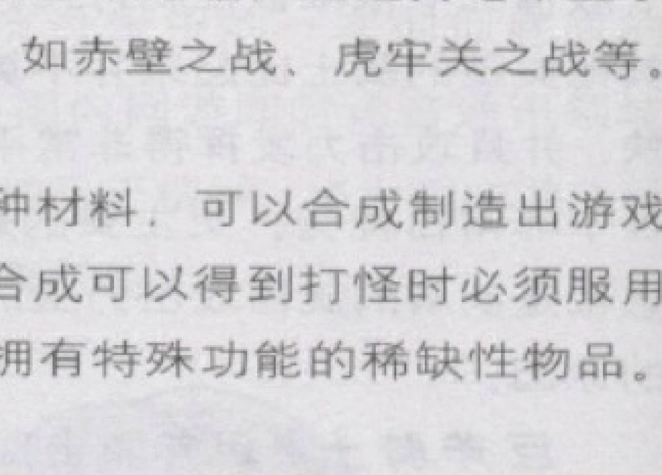
6. 模拟系统

在游戏中可以装备各种特殊装备，扮演成为三国时期的英雄模样，乱世枭雄曹操，留着长须手执青龙偃月刀的关羽、倾城倾国的绝代美女貂蝉等三国名人都会给玩家极大的表演模仿欲望。这些装备均带有超强的属性，且在服务器中限量放出，给玩家极度的占有欲和优越感。



7. 再现三国战场

《一骑当千》的地图以三国历史中实际存在的战场为参考基准，共设计了48个城池和与城对应的地图。不仅充分展现了中国广阔领土的各个地域，还逼真地布置了三国时期的著名战役地图，如赤壁之战、虎牢关之战等。

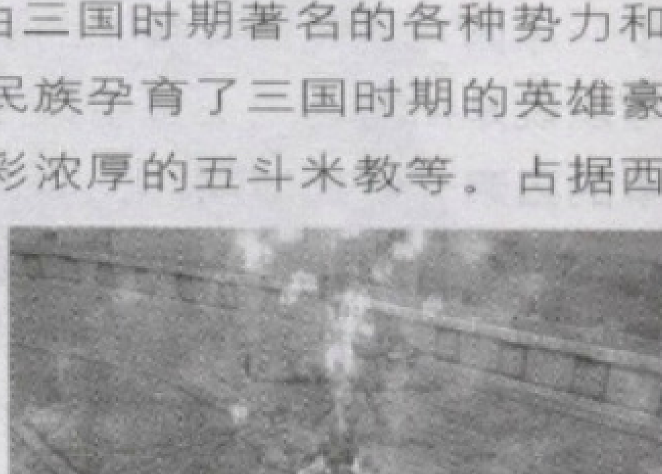


8. 合成以及物品

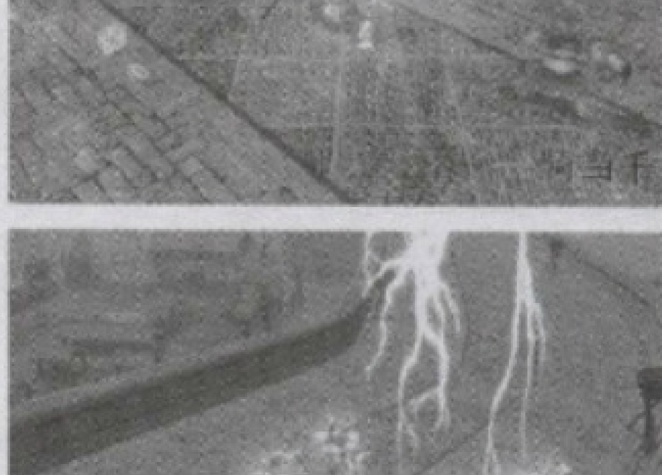
通过参加使命收集各种材料，可以合成制造出游戏中必需的各种物品。通过合成可以得到打怪时必须服用的回复药水，也可以得到拥有特殊功能的稀缺性物品。

9. 怪物集团

《一骑当千》的怪物由三国时期著名的各种势力和民族组成，是这些势力和民族孕育了三国时期的英雄豪杰。其中有宗教和迷信色彩浓厚的五斗米教等，占据西部虎视中原的匈奴等。他们以集团形式出没于地图中，相互帮助配合，根据周围情况的变化表现出不同的活动方式。



怪物集团还有着严谨的等级制度（如首领、队长、士官、士兵）和各自的特点（如体形、技能、攻击取向等等），从小部队到大部队以及通过各种组合方法，演变为多种多样的怪物群体，共同守护属于他们的地区。







《大众硬件》2006 年 2 月刊
配刊电子出版物内容索引

硬派影像——你家辐射有多大?
驱动专区——热点驱动程序介绍及试用
软件精选——与杂志内容配套的免费软件
硬件资讯——探访翔升显卡工厂图片实录
轻松一刻——Flash 游戏和精彩魔兽视频
硬件报价——让您查询各种硬件产品的价格

POPHard

勇敢者的游戏

伟大的游戏公司和他们的处女作

■本刊记者 Littlewing

注：文中提到的处女作，即这些公司以文中名称发布的第一款完整的商业化作品。

还记得id公司在麦迪逊的办公室么？那里和垃圾场没什么区别，到了冬天，屋子冷得让人发抖。经常造访他们的是警察，不过，他们不是来解决id公司汽车里的油被盗的问题，而是来抓常在此地出没的贩毒者。谁能想到，就在这样恶劣的环境中，id能创造出《德军总部3D》这样的天才作品呢？

在这个世界上，放弃一切去追逐游戏梦想的人很多，不经世事就投入到游戏创作中，抱着"我要做游戏"的想法和几个哥们在民宅中开发游戏的人更多。然而，他们中的大多数再也没有出现在我们的视线中。id的约翰·卡马克和约翰·罗梅洛与他们的区别就在于，前者至少赢得过胜利，哪怕来得很晚，而后者则从头输到尾。当Gonzo Suarez摆弄手中的二战坦克模型时，他没有想到，他所创造的贝雷帽形象，将成为新一类游戏的标志；当《半条命2》被评为年度最优秀游戏时，加布·纽维尔恐怕没有料到，《半条命》发起的Mod运动，将为自己带来这样的声誉；在《命令与征服》征服全世界之前，Westwood只能在他们用车库改装的办公室中，为别人代工《远古神庙三部曲》；在《魔兽世界》成为世界上最多人在线的网络游戏之一时，暴雪没有忘记在里面加上从《魔界王子》时就钟爱的地精和兽人……

他们中的一些人，继续走在游戏开发的道路上，有些已消失在我们的视线中。无论他们现在存在与否，我们依然感谢他们为我们带来的精彩游戏，以及他们投入制作游戏的勇气。游戏行业的风险很大，你要投入大量的人力和资金，而在后期，你还要为销量担心，面对挑剔的玩家和媒体。一个小的Bug或一点言过其实的广告，都会让开发公司成为抨击的对象。所以，当你看到，自信如卡马克和罗梅洛这样的人也没有想到《德军总部3D》为他们带来的第一笔版税，就是为《软件》杂志开发游戏的几十倍；Jon Van Caneghem为了宣传《魔法门》而几乎倾家荡产或加布·纽维尔放弃曾工作13年的微软和巨额薪资时，你就有理由相信，他们进行的是一场勇敢者的游戏。

《盟军敢死队》（Commandos）

开发公司：PYRO



1998年，当我玩到《盟军敢死队》时，我完全没想到，它来自西班牙。在我眼中，西班牙是个浪漫而又崇尚暴力的国度，斗牛士的优雅和杀死牛时残忍的美感，都与这款游戏的严谨和细腻找不到共通之处。在即时战略游戏流行的1998年，《盟军敢死队》显得太另类了，它提出了一个独特的概念，将即时战略动辄追求百人千人场面的宏观控制，浓缩在了几个角色之间。除了游戏浓厚的二战气息、原汁原味的场景，游戏的难度也同样让玩家着迷。从来没有一款游戏的Save/Load大法被应用得如此频繁。杀死一个敌人存一次盘都是少说了，在很多时候你甚至需要步步Save。然而，这点烦躁与操控一个6人小组无声解决百余纳粹的成就感相比，实在微不足道。相反，难度反而激起了玩家的挑战欲，因为《盟军敢死队》并非使用电脑AI公然作弊的手法来提高难度，而是通过关卡设计让玩家在游戏过程中如履薄冰。关卡设计是单机游戏的灵魂所在，这一回归本源的特色使得《盟军敢死队》成为1998年游戏市场最耀眼的明星之一，PYRO从此声名鹊起。



潜入、刺杀、狙击——《盟军敢死队》中的每一个瞬间，都值得玩味

各类报道总喜欢在PYRO前面冠以“西班牙游戏开发小组”的称呼，来彰显《盟军敢死队》的平民出身和开发者的天才，事实上，在《盟军敢死队》推出之前，PYRO就是个真正意义上的大公司了。PYRO的投资商是一对西班牙兄弟——Ignacio和Javier，他们领导着西班牙最大的销售公司Proein。1996年，他们遇到了Gonzo Suarez，当时Gonzo正在开发一款反映第二次世界大战的战术游戏。双方一拍即合，Ignacio和Javier资助Gonzo成立了新的游戏制作室PYRO。一提起“游戏小组”，很多人脑中立刻浮现几个人在一间民宅中围着几台电脑打拼的场景，事实上PYRO并不像许多人想象的那样仅有几个天才而已，PYRO建立时，成员已超过75人，策划、美工、音乐、程序一应俱全，而且这些开发人员清一色来自西班牙，是100%西班牙本土游戏开发公司。



Gonzo Suarez和他的特种部队

PYRO在《盟军敢死队》中确立了自己的风格——在宏观控制下的细节把握，由于Gonzo对二战题材的偏爱，《盟军敢死队》极大程度地还原了二战时许多著名的历史事件，让玩家感受到反法西斯战争的激情和危险。时至今日，我很难想起当初重复了千百遍的场景，无论是桂河大桥还是诺曼底登陆，在记忆中都模糊起来，然而贝雷帽匕首割断纳粹士兵咽喉的无声瞬间，已成为我心中无法超越的经典。现在PYRO正在开发《盟军敢死队》的3D版本Commandos Strike Force，Gonzo已离开了PYRO，失去了昔日领袖的PYRO能否在新技术平台上重塑《盟军敢死队》的辉煌？

《异尘余生2》（Fallout2）



开发公司：黑岛（Black Isle）

许多人都认为，《异尘余生》是黑岛的处女作，事实上，黑岛的传奇，是从《异尘余生2》开始的。《异尘余生2》是令人很难忘怀的游戏。首先，这款游戏的背景设定在核战后的废土世界。这种末世印象，这种和平时期的恐怖幻想，很容易引起20世纪六七十年代成长起来的一代人的共鸣。科幻小说、电影、高速变化的世界……这些都会引起年轻人对未来的幻想。

在这样一个世界观的外壳下，你会发现，《异尘余生2》是如此严格遵循纸上RPG传统的。它的制作者并不是初出茅庐的毛头小子，游戏开发的骨干都是有着10多年纸上RPG游戏经验的老玩家，而且《异尘余生2》的前作《异尘


这就是《异尘余生 2》中的末世景象

余生》，甚至更早期的《废土》，本身就已是各自时期最优秀的作品了。还能有什么比一个具备传统的又是由经验丰富的优秀玩家们开发的游戏，让你觉得更加舒服呢？而在这种舒服的背后，是严格细致、逻辑严谨的结构和数值系统。回过头再看中国的游戏，为什么中国的游戏开发不行？原因很简单，没有传统，缺少游戏传统的熏陶。


布莱恩·法戈和他的新游戏《冰城传奇》

绝对的严谨会使一款游戏作品成功一大半，而另一小半，要靠作品中的文化感和幽默感去填补。在这一方面，《异尘余生 2》也是合格的。游戏中的人物塑造，令人印象深刻，而故事的发展，又充满了对社会和人的深刻思考。这是剧本作者的功劳。在美术方面，代表人物特性和职业的漫画造型让人过目不忘，而过场动画的拍摄，在个别角度上甚至超过了电影《泰坦尼克号》中的大场面带给你的冲击。再谈谈游戏的幽默感吧。那种在荒野中发生的古怪事件，失事的货车形飞行物里乘员衣兜里的神秘注射药，还有荒漠中出现的从天而降摔得粉碎的鲸鱼……甚至在一个小镇上，你看到一个可怜的游戏制作人被一群人围着漫骂……各种美国式的黑色幽默，充斥在孤独和恐怖感之中……触动着玩家深层的精神感受。



《异尘余生 2》的封面就预示着游戏的风格，冷酷，没有丝毫人情味

《异尘余生2》的许多特点，被黑岛公司之后的作品继承了下来。例如它的画面俯视角度，它立体感不强但风格古朴的色调，它的不厌其烦的细节表现，还比如它的幽默感……有时在短时期内表现出过剩才华的群体，往往会在辉煌之后沉寂下去。这也许是一种自然的意志。有一天我们回首过去，如果说《暗黑破坏神》象征着一个 PC 游戏时代，那么黑岛和《异尘余生 2》同样会使这个时代显得不朽。

1998 年 8 月 7 日，Interplay 在一年一度的“Gen Con”角色扮演游戏大会上宣布成立黑岛工作室。黑岛工作室的每个成员，都是具有 10 年以上 RPG 开发经验的制作人。Interplay 本身就是靠开发 RPG 起家的，而它的创始人布莱恩·法戈又是 RPG 狂热的爱好者，所以为公司的 RPG 开发团队独立注册品牌也就不是什么稀奇的事情。《异尘余生 2》开辟了黑岛的辉煌时代，此后《异域镇魂曲》、《博德之门》系列、《冰风谷》系列，无不是 RPG 历史上无法超越的巅峰，真正可被称为“艺术品”的游戏。然而，此后连续几次开发计划的搁浅，让 Interplay 陷入了巨额亏损，由于 Interplay 在没有征得 BioWare 同意的情况下将新作《无冬之夜》的发行权转让给其他公司，激怒了这个最有价值的合作伙伴，导致 BioWare 收回《无冬之夜》发行权。黑岛与 BioWare 的组合宣告破裂。2003 年末，由于与“龙与地下城”版权所有者威世智公司的矛盾，Interplay 被迫放弃“龙与地下城”规则这一发家的根本，转入家用机平台，黑岛就在这个冬季分崩离析。

《半条命》（Half-Life）

开发公司：Valve


《半条命》之父
——加布·纽维尔

《半条命 2》在许多单机 FPS 玩家心中的地位是不可逾越的，就好像联网对战玩家同样把《反恐精英》奉为经典一样。然而，恐怕他们中的大多数，都没有玩过《半条命》。这不是一款血肉横飞的游戏，在这里你很难找到《雷神之锤》或《英雄萨姆》中那种杀戮的快感，这款游戏的一切，只为凸现 FPS 游戏最容易被忽视的部分——剧情。虽然，电影般的故事情节，足以让你投入其中，但《半条命》真正闪光的地方，在于它的引擎。今天我们能玩到《反恐精英》，也是拜《半条命》的创始人加布·纽维尔所赐。游戏历史上有过许多



纵使《半条命2》(右图)在画面上比《半条命》(左图)有了天翻地覆的进展，也无法抹杀《半条命》在FPS历史上的经典地位

精彩绝伦的游戏，他们的开发引擎大部分都掌握在开发公司手中。他们严格地控制着源代码，除了商业利益的需求，更多的是源于时代的局限。然而，id的约翰·卡马克率先将《雷神之锤》的代码公布，他致力于Mod社区的培养，尽力为玩家提供更多更强的修改工具。也许天才们的想法总是惊人相似，加布·纽维尔也认为"与其把源代码封死，倒不如做出适合普通玩家应用的工具，让玩家参与制作游戏。"Valve建立了一个互联网社区，在这里，Valve公布了游戏的源代码，放手让玩家来创作游戏。这一全新的理念，开创了Mod制作的黄金时代，也为《半条命2》的出世储备了丰富的资源。



《半条命2》延续了《半条命》的剧情

Valve的创始人加布·纽维尔到底是谁？事实上，这个胖子放弃了工作13年的微软和他组建的微软多媒体分部，选择了独立开发游戏。在微软工作不知是多少IT人的梦想，有勇气将之抛诸脑后去做游戏这样一个充满风险和挑战的行业，不是谁都能做到的。加布·纽维尔选择了一条自己的路，当然，13年在微软的工作也使他受益匪浅。在那里培养出的对市场的敏锐感觉，以及累积的财富，都成为Valve前进的重要因素。他曾说："这是公司的第一款游戏，我们没有理由急于求成，它所拥有的各种特性肯定会成功，所以现在的问题就是我们如何真正把它迷人的一面展现出来。"他成功了，而且，他倡导的Mod文化和互联网自由精神，为《半条命》系列提供了汹涌澎湃的生命力。在《半条命2》推出时，Valve开始推广另一套宽带传输体系——"Steam"。它相当于一个宽带传输平台，玩家可通过它获得游戏的升级补丁、地图、Mod，也可将自己的作品上传。

《半条命》是一个符号，它代表了一股由Valve引领的团队创作的热潮，它的冲击开始让老一辈游戏人思考游戏制作的新方向。Valve推倒了玩家与制作者之间的墙，这种开发者与玩家间地位平等、共同创作的氛围，在《半条命》之后成为可能，并且在Valve和加布·纽维尔的手下不断推进，也许，这就是未来的游戏开发模式。

《魔法门》(Might & Magic)

开发公司：New World Computing



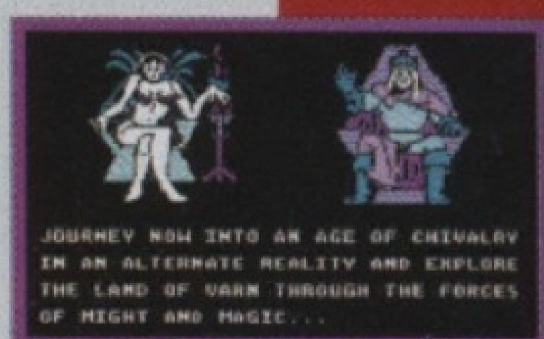
再看一眼这个熟悉的标志吧，他已经永远消失在这个世界上

与《魔法门》相比，它的兄弟《魔法门之英雄无敌》似乎更为中国玩家熟知。然而，1986年推出的《魔法门》以及此后《魔法门》的系列产品，才是骨灰级RPG玩家推崇的经典。《魔法门》的背景设定很难用科幻或神话来形容，事实上这个故事甚至有点无厘头。被称为远古神民的种族热衷于创造文明，他们中的某些人喜欢去他们赋予文明的星球，过一把统治者的瘾。玩家在一个称为Varn的星球上冒险，最终发现国王也是远古神民的一员，而其中又有恶魔种族捣乱。玩家很难从中挖掘出真正的主线剧情是什么，而过于庞大复杂的分支更模糊了主线与支线间的概念。可谁在乎呢？100多种怪物，92种魔法，200多种装备，可媲美龙与地下城规则的游戏方式，这才是最重要的。

1983年，Jon Van Caneghem刚刚毕业，那时《巫术》和《创世纪》风行，酷爱RPG的Jon用了3年时间，在Apple II上开发了《魔法门——密室之谜》(Might & Magic:Secret of the Inner Sanctum)。《魔法门》的灵感，依然来源于龙与地下城这一RPG的经典规则。在当时，没有哪个发行商会为一个初

出茅庐的大学毕业生发行游戏，于是Jon自己花钱，在几本软件杂志上发了广告，这一举动使他几乎陷入露宿街头的窘境。然而，《魔法门》成功了，它是历史上第一款拥有精美3D化游戏场景的RPG，在画面表现上，远超它的前辈《巫术》和《创世纪》。凭借着《魔法门》的丰厚收益，Jon注册了New World Computing，开始了真正的“魔法门传奇”。





《魔法门》在Apple II展现了非凡的图象效果，在视觉表现上远超当时正风靡的《创世纪》

《魔法门》之后的系列，延续了《魔法门》的特色，那就是采用最新的软硬件技术，并且紧跟市场的脚步。《雷神之锤》风行时，《魔法门VI》就变成了第一人称模式，同时，《魔法门》世界也变得愈发庞大和奇妙。New World Computing此后开发的《魔法门之英雄无敌》在市场上的巨大成功也印证了这一点，几乎无穷无尽的魔法、物品和兵种，对东西方文化的包容使得世界各地神话故事中的妖怪、人物出现在《魔法门之英雄无敌》中，《魔法门》般天马行空式的想象加上兵种之间微妙的平衡，铸就了New World Computing的辉煌。然而，2003年5月28日，收购了New World Computing的3DO公司宣布破产，在经历了《魔法门》7、8两代的默默无闻之后，《魔法门IX》无数的Bug让3DO最后一枚筹码也失去了重量。本打算在E3之后购买3DO的买家也对他丧失了兴趣，3DO的辉煌，在2003年画上了休止符。2003年，在这个游戏行业最难耐的寒冬中，又一个经典的系列离开了我们。无论《魔法门》交与谁手，昔日New World Computing的自由和写意已不复存在。

《远古神庙三部曲》（Temple of Apshai）

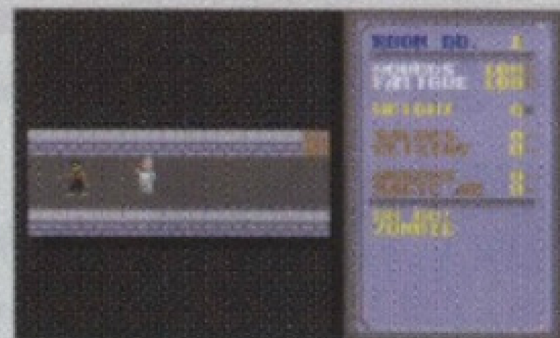


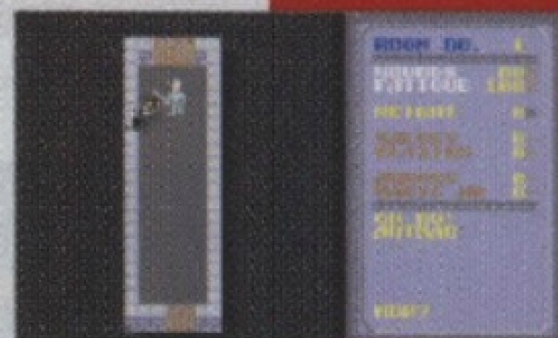
《远古神庙三部曲》的宣传海报

开发公司：Westwood

与电影导演的处女作通常是试验性的作品不同，游戏工作室的处女作往往是一炮打红，Westwood算是个例外。虽然他们的处女作《远古神庙三部曲》为他们掏来了第一桶金，却没让他们彻底脱离为其他公司代工的命运。

Westwood的历史几乎穿越了整个PC发展史，1985年，在内华达州拉斯维加斯市内的一家名为“23世纪计算机”的电脑商店里，程序员布莱特·W·斯帕里（Brett W Sperry）和路易斯·卡塞尔（Louis Castle）聚在一起，策划着自己成立一家公司。这一设想完全由布莱特提出，他之所以要拉上路易斯，最主要的原因就是路易斯拥有一台打印机，可把他的宏伟计划和工作日程打印出来，而公司的办公地点就设在布莱特的父亲改造后的车库里。他们的第一个项目是给Epyx公司制作一组名为《远古神庙三部曲》（Temple of Apshai）的游戏。他们也想给自己的公司起一个名字，布莱特认为名字中应该有“Associates”（合伙人）这个词，以此来表示他们之间的友谊，而卡塞尔则希望能以他向往的城市“Westwood”来命名公司，最终，公司定名为“Westwood Associates”。《远古神庙三部曲》成为Westwood Associates独立开发的第一款游戏，它也是电子游戏历史上第一款即时战略游戏。事实上，以Westwood当时的实力开发不完整的游戏有些勉强，但他们还是硬着头皮接了下来，路易斯更是在短时间内阅读了一本1700页的参考书来丰富他的开发知识。





不要小看这粗糙的图像，它的确是历史上第一款即时战略游戏



Joe Kucan（Westwood专职导演，Kane扮演者，中）在家中宴请他过去的同事们，这是一个名为“再见Westwood”的聚会，里面瘦瘦的男人就是Westwood命令与征服游戏音乐的作者Frank Klepacki。

《远古神庙三部曲》从外表来看，更接近于一款冒险游戏或动作游戏。而事实上，它拥有即时战略游戏的一切特性，是一款不折不扣的即时战略游戏。有限资源的运用，充分的即时性，以及地形的控制，它还确定了Westwood“简单即时战略”的风格，以最简单的操作来展现即时的效果，这一风格一直被延续到他们的最后一款游戏。《远古神庙三部曲》为Westwood带来的


这是泰伯利亚之日游戏过场电影拍摄完毕后，Westwood 的拍摄人员和演员庆祝的照片，中间的就是 James Earl Jones（扮演 GDI 的所罗门将军）。

1.8 万美元收入，使得 Westwood 此后开发的重点集中在了即时战略领域。Westwood 此后也曾开发过其他类型的游戏，比如 NOX 等，然而除了一款《银翼杀手》之外，实在乏善可陈。只有在即时战略领域，Westwood 才真正如鱼得水。不过，Westwood 善于掘金的本事没能让它在残酷的竞争中活下来。随着《命令与征服》和《沙丘》系列越来越匮乏创意，以及暴雪在即时战略领域的飞速前进，曾风光无限的 Westwood 也在2003年落下了帷幕，而为它送终的依然是《命令与征服》系列，依然是即时战略。被 Westwood 奉为至宝的"简单即时战略"原则，在暴雪即时战略所提出的"微操作""平衡性"概念下不堪一击，无力改变的结果是最终被历史淘汰。然而，我们还会记得 Westwood 和他那简洁风格的即时战略游戏。


这就是 Westwood 鼎鼎大名的"投影农场"，Westwood 所有游戏的 CG 动画全都在此完成。

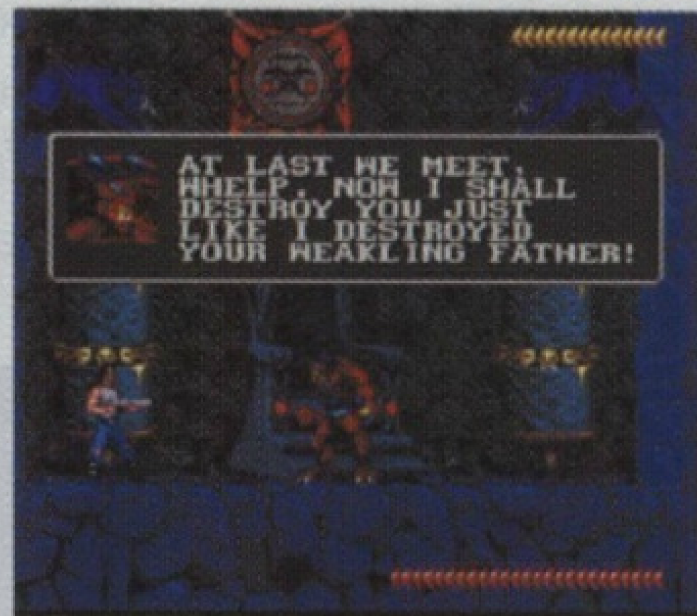
《魔界王子》（Blackthorne）

开发公司：暴雪（Blizzard）


让我们再看看这两张熟悉的脸：Mike Morhaime 和 Allen Adham，伟大的暴雪就在他们手中诞生

恐怕最资深的暴雪迷，也没有几个玩过《魔界王子》的。确实，从《魔界王子》中，我们很难找到暴雪后期游戏的影子，然而当你真地把《魔界王子》打穿，就会发现暴雪一直以来秉承的理念依然渗透其中。易于上手，难于精通：每一个动作都有其可用之处，你必须将所有的技巧都运用成熟才能过关；不停涌现的乐趣，每一个关卡都别具特色；夸张、艳丽的卡通风格；还有我们熟悉的岩浆、绿皮肤的兽人、酷似 Diablo 的魔王。

而且，这款看起来像是《英雄萨姆》卷轴版的游戏，却不像《英雄萨姆》一样缺乏剧情。在这款游戏中，你要扮演的是一个名叫 Kyle Blackthorne 的特种兵，Blackthorne 有着超人的强壮、野兽般的机敏和不为人知的过去。一个偶然的机会，他被一艘飞船带走，从而逐渐回忆起了他的过去。他要拿起武器，对付 Androthi 星球上的异型和兽人、地精，拯救这里的人民，也唤醒自己的记忆。这款游戏教你的是更多样化的过关方式，而不是复杂的键位操作。比如在踩踏机关触发机关枪时，你要在开火间歇快速翻滚到它后方摧毁它，当然，你也可利用一种小型的自爆怪物，在抓获它们之后，可按 E 键使用它，然后用方向键控制它移动，最后按空格使它自爆来摧毁目标。这款游戏还存在着一些微小的 Bug，比如在场景切换时，敌人会有一小段反应时间，你可利用这段时间捞点便宜，不过，它们并不影响游戏本身的品质。



酷似 Diablo 的怪物



过场动画有几分《恶魔城》的风格

虽然 Blackthorne 是 Blizzard 第一款计算机平台的游戏，但下一部作品——也是第一次在Davidson旗下发行的作品成了帮助定义即时战略类型的全新体系的里程碑，那就是《魔兽争霸》。至少它们有一点是共同的，那就是暴雪设计师们对兽人和地精的偏爱，致使他们在《魔界王子》中硬是加上了这两个与外星异型毫不搭调的种族，并让他们成为暴雪之后游戏的主角。他们这一偏执的热爱一直延续到了今天，在《魔兽世界》中，奇幻世界中通常最为肮脏、无能的地精，反而成了高科技的代名词，他们同时还控制着港口的交易、物资的流通——暴雪反传统的风格至今未变。

创建暴雪的 Mike Morhaime 和 Allen Adham 是校友，他们因一次巧合而相识——他们使用相同的登录密码，刚好其中一个用这个密码登录了另一个人的计算机，这使得他们认为同类人的想法总是相同的，于是两人成为挚友，并创建了新的公司 Silicon & Synapse。不过他们对这个晦涩的名字似乎都不太满意，将工作室的名字改为 Chaos Entertainment，不过一家纽约的公司已注册了这个名称，他们提出的转



《魔界王子》的包装盒

让费用超过了10万美元。Morhaime说："我们差一点就成了Ogre Studios。"——Ogre即食人魔，暴雪员工酷爱的另一种族，在游戏中他们通常以憨态可掬的胖子形象出现，手挥大棒。最后，他们决定把Blizzard作为公司的名称，而以这个新名称发行的第一部作品，就是为Interplay开发的《魔界王子》。

《德军总部3D》（Wollfenstein 3D）

开发公司：id

1991年2月1日，id Software成立了。一段同样的故事，两个游戏天才，年轻，对游戏充满美好憧憬。然而，多年以后被人们记住的，却并非他们的公司或他们的游戏，而是他们本人，这就是约翰·卡马克和约翰·罗梅洛。当给公司起名时，他们取了原来"深思软件"里Ideas和Deep这两个词的首字母，不过他们更同意另一种说法：在弗洛伊德的学说中，人格分为3个部分——本我（id）、自我（ego）、超我（superego），id就是使人按照唯乐原则（pleasure principle）行动的本能。



这就是《德军总部3D》，进入之后你将会遇到难度选择。你可以选"我是死亡的化身"，如果你比较胆小，"爸爸，我可以玩吗？"也许更适合你

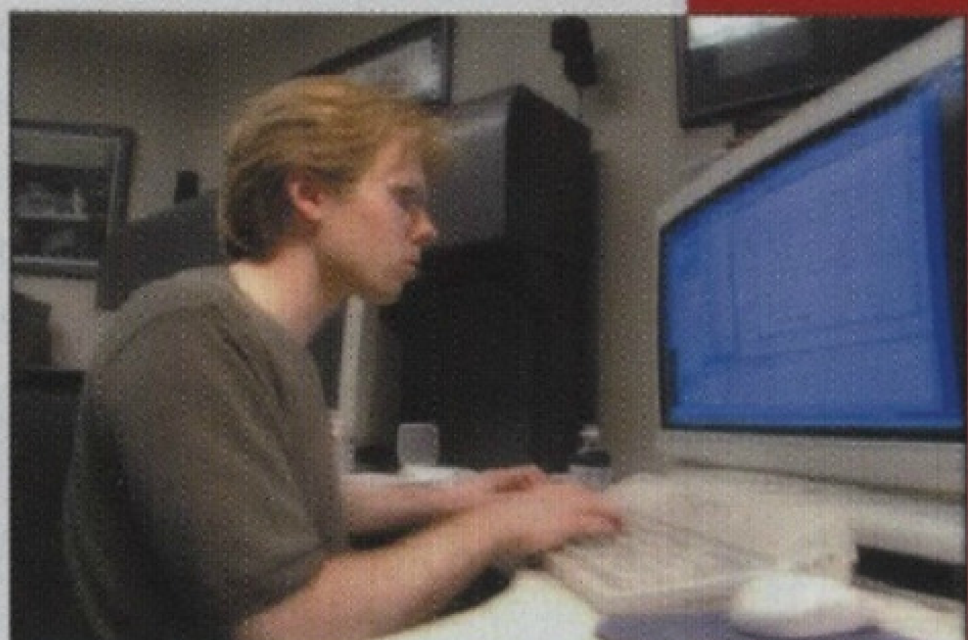
除了为id的老雇主《软件》杂志完成的《基恩》系列，id的第一款作品就是《德军总部3D》。在这款游戏中，你唯一需要做的一件事情，就是像割草一样消灭纳粹士兵。《德军总部3D》是游戏历史上第一款真3D的作品，他所提供的真实氛围，对当时的游戏玩家来说无比震撼。为了重新感受《德军总部3D》的效果，我在因特网上找到了这个多年前我为之痴迷的游戏，并且在我为DOOM3配置的电脑上再次执行它。选择了"我是死亡的化身"这个难度，我甚至怀疑有没有《德军总部3D》的玩家选择"爸爸，我可以玩吗？"显然玩《德军总部3D》的都是些血性男儿。这是一种很奇妙的感觉，虽然id现在已被人奉为技术大于游戏性的开发公司的典范，我在《德军总部3D》中，却完全看不出那粗糙画面和DOOM3的区别，相同地，只有那种子弹打到敌人身上拳拳到肉般的真实感，以及大量的血。《德军总部3D》的关卡设计充满灵性，你完全无法预测每一扇铁门后面躲藏着什么，也许是德国狼犬、手持冲锋枪的纳粹，或几具被虐待而死的犯人尸体。其实，你甚至很难分辨墙上或地上摆的是什么东西，然而却能真实地感受到自己在纳粹的堡垒中，杀机四伏，阴森恐怖。



别朝我喊，伙计，我要打爆你的头！

《德军总部3D》的关卡来源于罗梅洛的天才设计，它告诉我们FPS游戏的根源所在——畅快淋漓的射击感觉和充满惊喜的关卡，虽然，我依然为了DOOM3而购买电脑，却无法在它里面找到《德军总部3D》的灵感。id的游戏其实并不缺乏游戏性，然而很多人由于技术出众而忽略了这一点。虽然卡马克和罗梅洛已分道扬镳，但id的游戏风格却没有改变，从没有一个公司的游戏风格如此统一。从《德军总部3D》到DOOM系列、Quake系列，除了关卡设计的缺失，id游戏的速度感、爽快感和暴力性都得以贯彻，现在，id的游戏成了真正的Hardcore游戏，毕竟，当一款游戏被用于评测一个时代的计算机显卡水平时，谁还会在乎游戏本身是不是好玩呢？


年轻的约翰·罗梅洛，从他背后的贴图可以看出他对游戏风格的取向


约翰·卡马克，与其他坐在电脑旁工作的人最大的区别，就是他使用的电脑和头脑，都超乎常人

让我们记住这些作品和作者的名字，也许在多年以后，看到上面的文字，你会想起，依然有人为了和你我一样的梦想执着努力，而这个梦想，就是游戏。

《华夏II》制作人独家专访

■本刊记者 生铁


《华夏II》制作负责人唐国平

一个偶然的机会，本刊记者接触到深圳网域目前正在开发中的《华夏II》制作负责人唐国平，并就他的开发团队及《华夏II》进行了一次访谈。

大众软件：我们的读者可能对您还不熟悉，能否请您简单介绍一下自己？

唐国平：我的职责本就是在幕后默默地工作，呵呵，只要我们的作品能得到大家的认可和喜爱，就算一直不被人熟悉，也是件很快乐的事情。简单介绍下我自己吧：2003年加入网域公司，负责《华夏Online》数值及为职业体系、技能体系、装备体系、镶嵌系统等做系统设计。在2005年《华夏Online》稳定运营后，转到《华夏II》项目组。

大众软件：据说您在《华夏Online》中主要负责数值系统及部分游戏系统设计，不过似乎不是主创，这次担任《华夏II》项目组负责人，您的信心来自哪里？

唐国平：在《华夏Online》时我是一年级新生，而现在我们已经拥有了丰富的设计制作经验。在《华夏II》开发中，策划、程序、美术3方面配合默契，进展顺利。另外，有《华夏Online》的开发运营经验，我们现在更为理解玩家的需求，相信《华夏II》在可玩性和持续耐玩度方面比前作都将有很大进步。

大众软件：目前这一项目组的主要成员有几人？能否简单介绍一下？

唐国平：项目组现有开发人员近百人。主要核心成员20多人，均为拥有丰富经验的游戏开发人员，参与过多个游戏项目的开发。

大众软件：作为首批进入"中国民族网络游戏出版工程"的《华夏Online》的后续作品，它区别于前作的主要特点有哪些？

唐国平：改良的系统设计，让游戏贴近玩家的需求，能为玩家带来更多的便利和乐趣。题材融入中国古代神话传说，通过神话传说让玩家感受到中国古代人民勤劳奋斗的精神。还将会推出几个新的系统，如灵兽、法宝、坐骑等。

大众软件：除去目前所知的丰富的任务，以及采集、炼丹、提炼等多种系统外，在玩家的氏族派系方面，有什么比一代更有趣的设计嘛？

唐国平：在《华夏II》中的氏族系统方面，将会推出氏族任务体系和大型探险地图。氏族任务体系让氏族成员团结合作，共同建设氏族。而大型探险地图则需要氏族成员默契配合，共同对抗敌人。另外，氏族竞技场、氏族联赛等特色系统也都进入了设计阶段。

大众软件：《华夏II》预计何时能面向广大中国玩家？

唐国平：2006年第三季度。

大众软件：作为一个设计方面的高手，您心目中的优秀游戏是什么样的？能否就这个与我们的读者交流一下您的心得？

唐国平：不需要很华丽的画面，不需要复杂的设定，只要能给广大玩家带来乐趣的就是好游戏，受到广大玩家喜欢的就是优秀的游戏。一个游戏优秀与否的最终审定权在广大玩家手中，非常希望各位玩家能给我们多提建议，协助我们制作出更优秀的游戏，给大家带来更多的乐趣。P

业界动态

盛大网络与长虹朝华联手进军家庭互动娱乐市场

2006年1月5日，上海盛大网络发展有限公司与长虹朝华信息产品有限责任公司共同宣布，双方基于之前一段时期针对家庭互动娱乐产品的联合定义与开发正式结成战略合作伙伴关系，共同开拓基于数字家庭的互动娱乐市场。据悉，通过此次战略合作，长虹朝华将在其3C产品——长虹数霸客厅娱乐中心中全面捆绑盛大易宝（EZ Pod）以及由盛大提供相关网络娱乐内容服务，本着"利益共享、风险共担、优势互补、实现双赢"的原则，双方将分别从软件内容和硬件平台两方面持续深入开展基于客厅娱乐中心产品的战略合作，共同培育和拓展家庭互动娱乐市场。

天游软件澄清《魔法飞球》情色漫画事件



最近，一本与《魔法飞球》中游戏人物极为类似的成人漫画出在网络广为流传，引起了不少玩家的好奇。有玩家致电《魔法飞球》的国内运营商上海天游软件，追问这本漫画到底与《魔法飞球》有无关系。经天游软件调查，这本日文成人漫画的作者出自日本《魔法飞球》狂热玩家群体。目前，这本漫画在日本玩家中流传甚广，于前不久传到了国内。上海天游软件对日本玩家如此"支持拥护"游戏的行为感到无奈，声明目前市面和网络上所有与《魔法飞球》有关的不良动漫宣传出版物品，都与游戏中国运营商上海天游软件无关。

韩国网吧最流行的10款电脑游戏

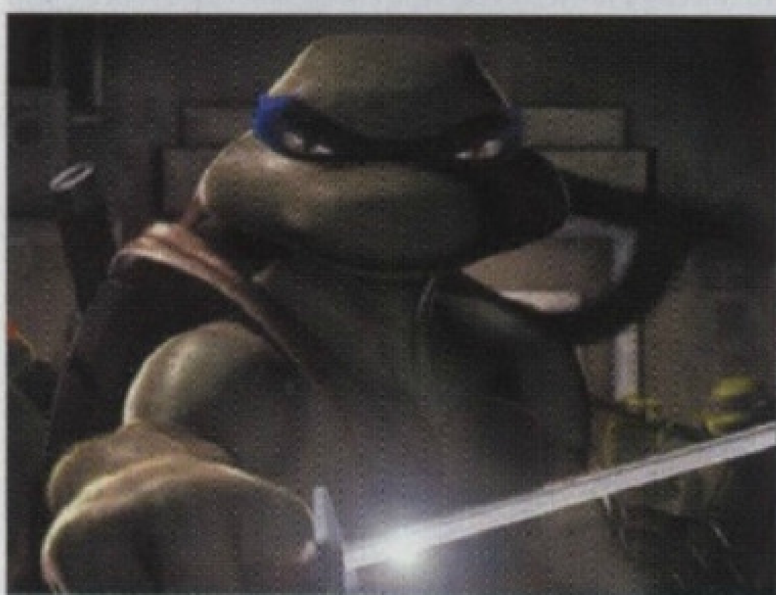
根据韩国1136个网吧统计的游戏占有率排名TOP10，Special Force和《星际争霸》依然高居前两位。

排名	游戏名	游戏类型	占有率
1	Special Force	FPS	16.82%
2	星际争霸	RTS	11.74%
3	跑跑卡丁车	赛车	8.51%
4	天堂	RPG	6.71%
5	天堂2	RPG	6.40%
6	魔兽世界	RPG	4.92%
7	魔兽争霸	RTS	4.42%
8	ROHAN	RPG	4.17%
9	街头篮球	体育	4.01%
10	SuddenAttack	FPS	3.27%

便携游戏推动2005年美国游戏销售创下新纪录

2006年1月18日研究公司NPD Group发布报告，宣称2005年美国视频游戏机、软件及外围设备的销售额达到创记录的105亿美元，较2004年的99亿美元增长6%。此前的最高记录是2002年创下的103亿美元。销售额增长的推动力来自便携游戏机销量的强劲增长。2005年来自便携游戏机软件的销售额为14亿美元，较2004年增长42%，连续第二年突破10亿美元。其中任天堂GBA游戏机的游戏占了总销售额的52%。

育碧将发布下一代《忍者神龟》



育碧2006年1月16日发布了命名为Teenage Mutant Ninja Turtles 2007（忍者神龟2007）的游戏作品。近年来《忍者神龟》系列游戏一直由KONAMI公司制作，这次突然改换“婆家”确实让人感到意外。尽管育碧并没有最后确定该游戏将使用什么游戏平台，但他们表示该游戏应该会是一部多平台作品，并且基于将要上映的忍者神龟CG电影。

上海“E-Lab”计划启动

为给青少年学生营造健康网络环境，倡导积极向上、丰富生动的网络学习生活，由中国图书馆学会中小学图书馆委员会主办，美国艺电有限公司支持的“E-Lab——我们的网络生活新空间”（中学生电子阅读多功能网络教室）全国启动仪式在上海市卢湾区李惠利中学举行。中国图书馆学会中小学图书馆委员会秘书长骆桂明等部门嘉宾，美国艺电全球发行业务高级副总裁、美国艺电中国执行总裁韩力克（Erick Hachenburg）等公司代表以及来自上海15所中学的学生代表参加了此次启动仪式。

网络游戏《机战》有望登陆韩国

继新加坡新竣国际与天晴数码签订东南亚四国的《机战》代理权后，韩国网游代理商再次造访天晴数码，洽谈在韩国进行《机战》商业运营的相关合作。此次是韩国游戏代理商是首次就《机战》项目与天晴进行接触，他们对“机器人星际战争”非常感兴趣，天晴数码展示了处于研发最后阶段《机战》的最新游戏画面。韩国代理商认为《机战》一旦引入韩国，将很有机会赢得韩国玩家的喜爱。韩方向天晴数码就《机战》的制作和运营也提出了许多宝贵建议和意见，并希望合作达成后，《机战》能率先在韩国市场进行测试，目前对于合作的方面，天晴数码未做透露。如本次《机战》能顺利进入韩国运营，将是网龙公司继和UBIsoft签约《英雄无敌online》之后，再一次树立中国网游原创开发的又一里程碑。



产品信息

苹果电脑将推出《魔兽世界》专用主机

对于许多钟爱苹果电脑的玩家来说，苹果电脑不能执行《魔兽世界》真是很大的遗憾。不过这些玩家很快就可以在苹果的新型电脑上体验《魔兽世界》带来的快感了。苹果电脑公司透露《魔兽世界》将可在采用Intel芯片的新型苹果电脑上运行，这款新型电脑不久将正式推出。新型苹果电脑对《魔兽世界》有着良好的支

《国度·RF Online》封杀30 000外挂 宣布玩家补偿方案

■本刊记者 心鹰



广东数据通信网络有限公司代理的《国度·RF Online》自2005年12月15日公测后，受到了很多玩家的喜爱与支持。然而，在公测中也出现了一些由于游戏自身不够完善以至于损害了玩家利益的问题。个别玩家出现角色错乱问题，致使游戏中人物角色受到了不同程度的损失；大量外挂出现，且日益猖獗。外挂横行破坏了游戏的平衡，损害了健康玩家的利益，而外挂使用者自身也因此失去了游戏的乐趣。

对于封杀外挂，广东数通公司态度坚决，一方面从技术上进行屏蔽，从根本上杜绝外挂滋生土壤，另一方面为了警醒外挂使用者，对有外挂使用记录的账号进行封杀。2006年1月12日，《国度·RF Online》大规模封停外挂账号，首批数量达到30 000人，首次封停时间为72小时。事实上，这只是第一批被封杀的用户，几天后《国度·RF Online》再次封停了10 000外挂用户，而对于同为游戏缺陷引起损失的用户，广东数据通信网络有限公司则采取了另一种态度对待，下面是对此类玩家的补偿措施：

1.2005年12月28日以前注册的所有用户，均获得收费后的前7天免费游戏时间，作为补偿。

2.串号后一直未能恢复账号或装备的，每个账号将获得500万RF货币。

3.2005年12月28日以前所有申诉角色错乱问题的玩家能获得RF套装礼品一套，其中包括公仔、军牌以及其他精美礼品。

旧瓶？新酒？

——ESWC新赛季追踪

■本刊记者 冰河

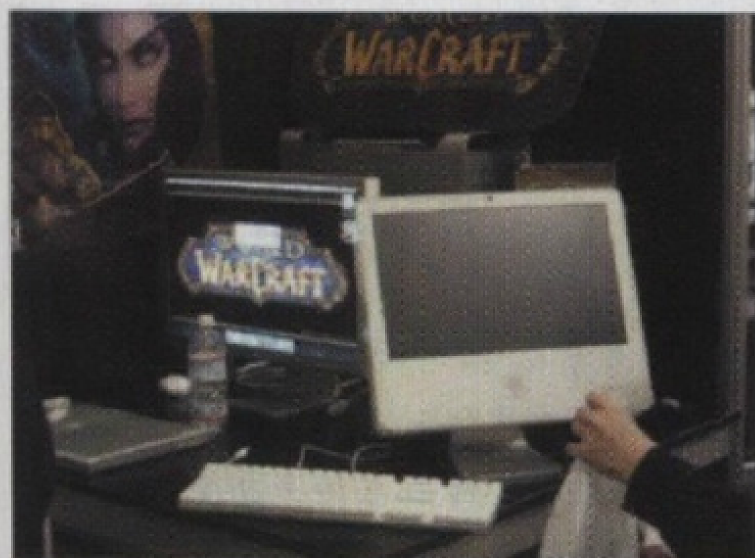
做为全球最鼎盛的赛事之一，ESWC电子竞技世界杯一直是广大电子竞技爱好者关注的焦点。就在ESWC2006赛季于狗年春节前轰然开场之际，细心的电竞玩家发现，ESWC中国的承办方悄悄由原来的EIBO公司变成了名叫BELE百利互动的企业。众所周知，大型竞技赛事的承办方在很大程度上决定了赛程的节奏、宣传、社会影响以及最重要的客观公正问题。那么在新赛季开始之际，承办方的悄然更替，又意味着什么呢？

BELE 百利互动

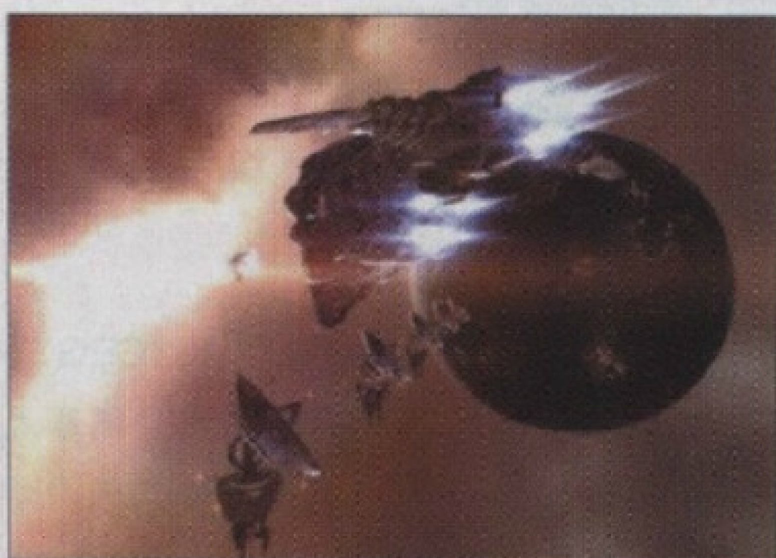
百利互动的标准LOGO

本刊记者为此特地联系了百利互动，就此问题以及2006ESWC赛事的安排进行了了解。

据百利互动方面介绍，由于电子竞技在中国是一项正式开展的体育运动项目，因此，ESWC法国组委会选择和中华全国体育总会这样的正规政府机构来合作，邀请其作为中国区预选赛的主办机构，是最为合理的方式。至于为何更换承办方，百利互动相信ESWC法国组委会和中华全国体育总会自然有他们的理由。北京百利互动软件开发有限公司有幸成为未来的赛事承办公司，主要原因在于自身拥有诸多优势资源。首先，BELE——北京百利互动软件开发有限公司是先进的电子竞技专业运营公司，是一家瑞典独资企业创办，业务涵盖网络技术运营与电子竞技赛事运营两大方面，公司拥有经验丰富的赛事策划、组织、运营团队，在组织电子竞技赛事方面有着丰富的经验和独特的资源，同时与世界各地的专业电子竞技组织都有着良好的合作关系。此外，瑞典是世界上电子竞技产业发展的先驱，在赛事策划、组织及运作方面有着很丰富的经验以及很多成功的先例。相对于以往中国区赛事上曾经出现的黑哨、作弊、网络故障等风波，百利互动都有信心在新的赛季中严加控制，防止此类问题的再次出现，为中国电子竞技创造更良好的比赛环境。相信2006年的ESWC中国区预选赛上，电子竞技爱好者们会看到更多集专业与创新于一体的电子竞技赛事新亮点。对于新一年的比赛项目安排，2006ESWC中国区预选赛的比赛项目基本没有太大变化，主要内容还是电竞爱好者最热爱的几个项目：反恐精英（1支战队/5人）、反恐精英女子比赛（1支战队/5人）、魔兽争霸III（2人）以及PES5（实况足球9）（2人）。



持，读取游戏速度很快，游戏时画面非常流畅。



产品，但游戏本身非常有特点，而且设计巧妙，运营成本较低。

EVE Online即将进入中国

经光通公司证实，该公司已经获得冰岛网游EVE Online的代理权，代理期为5年。EVE Online是由一名计算机博士和一名天文学家策划的MMORPG网游，该游戏在欧美运营期间只用一台服务器，承载的最高在线人数超过20 000人，每位用户的年费大约为100英镑。据知情人士介绍，运营3年来EVE Online已经成为冰岛历史上最大的软件出口项目，占据了该国IT产业产值的1/4。光通公司表示，EVE Online虽然是一个小众

《纽约大亨》中文版2月上市

由Deep Red制作、ATARI公司发行的《纽约大亨》（Tycoon City:New York），是一款大规模的策略模拟游戏，玩家将在现代纽约市中打拼，一手建立起属于你自己的商业王朝。游戏采用全3D画面，场景明亮，忠实呈现纽约风貌。尤其入夜后闪烁的霓虹灯火，更让玩家容易投入其中，感受建立商业帝国的成就感。《纽约大亨》中文版在今年2月发行，喜爱策略游戏、想要尝试在纽约一展商业抱负的玩家们不用期待太久了。

ARPG《林海雪原》上市

由青山动画工作室全新制作、北京寰宇之星软件有限公司策划，游戏天堂电子科技（北京）公司代理的红色经典ARPG《林海雪原》，在2006年1月25日隆重上市。《林海雪原》是一款给广大玩家带来全新感受的ARPG，它改编自我国同名红色经典小说《林海雪原》。在这款游戏中，玩家将需要自己去探索一个复杂历史背景下的真实世界，游戏中共有地洞22个、野外场景25处、村镇或土匪巢穴等32处。主角必须在这些场景中来回穿梭，从而推动游戏故事向前进展。





电子竞技

RS2006全国魔兽女子精英赛拉开帷幕

2006年1月16日下午14时，"RS2006全国魔兽争霸女子精英赛新闻发布会"在北京昆泰嘉华酒店国际会议厅隆重召开。国家体育总局办公厅处长孙晓晔、王伟，华奥星空竞赛部经理高大鹏，主办方北京融盛安泰投资咨询有限公司总裁张思源，赛事组委会秘书长蔡雷和众多媒体记者参加了此次发布会，RS2006全国魔兽争霸女子精英赛报名工作也正式拉开帷幕。2006全国魔兽争霸女子精英赛奖项设置：冠军6000元、亚军3000元、季军1000元、第四名600元、第五名500元、第六名400元、第七名300元、第八名200元。电竞宝贝奖项设置：电竞宝贝（1名）奖金1000元，并成为RS系列赛事代言人一年，优胜奖（3名）奖金500元。

wNv迈入2005世界电竞富豪排行榜

V-Sports组委会对在2005年中取得优异成绩的选手以及战队进行了一系列数据及奖金的统计，排行前四位的都是来自PainKiller项目的选手，而星际、魔兽选手也取得不俗的成绩，韩国选手Moon更是以83 000美元位居排行榜第五。凭借在WEG2005第三季度和CIG上的上佳表现，中国的wNv战队以70 837美元的总奖金数额一跃排到了第三，仅次于北美著名的3D战队。值得关注的是瑞典劲旅SK.swe,仅仅凭借CPL冬季赛的冠军奖金收入才勉强让自己留在总收入前十的位置，险些落榜。

韩国考虑给予电玩高手免服兵役优待

韩国中央社消息，韩国政府为鼓励青少年积极参与并研发被称为"e体育"而风靡全球的电子竞技及网络游戏，考虑对从事网络游戏的电玩高手给予"兵役特例"优待措施，他们仅接受数周基础军事训练后便可免服兵役。韩国国防部人士透露，国防部长官尹光雄于1月4日召开的国防部本部长级恳谈会上表示，基于社会舆论反映出应当对电玩高手给予兵役特例优待的心声，因此国防部将广泛听取社会各界的多元意见后，采取符合韩国社会现实的相关措施。



亚洲美男宋承宪试图逃避兵役未果，看来韩国电竞高手的地位要高于娱乐明星

CEG 2005 颁奖典礼在京举行

■本刊记者 Sir William

英特尔杯2005全国电子竞技运动会（CEG）对战类A级联赛于2006年1月13日在北京中芯数码城五层电子竞技馆举行了年终颁奖盛典暨闭幕式。中国奥林匹克委员会副主席、CEG组委会执行主任何慧娴，中华全国体育总会荣誉委员吴寿章，国家体育总局办公厅副主任王路生，国家体育总局办公厅处长孙晓晔，华奥星空CEO许志明以及Intel中国区总经理简安琪等人出席了闭幕式。CEG组委会执行主任何慧娴在讲话中对全国电子竞技运动会近两年取得的成绩给予了充分的肯定，并阐明全国电子竞技运动会肩负着传播电子竞技体育精神的任务，同时也肩负着发展中国电子竞技运动的历史使命。

在随后的颁奖仪式上，何慧娴向Intel公司代表简安琪女士颁发了Intel贡献奖，辽宁GTV获得最佳媒体奖，吴寿章亲自为获得冠军的陕西队颁发俱乐部冠军奖杯。



何慧娴向Intel代表简安琪颁发贡献奖

英特尔杯2005全国电子竞技运动会（CEG）对战类A级联赛自2005年6月4日开赛，历时7个月，期间所有参加联赛的10家电子竞技俱乐部采用传统体育联赛主客场对战的双循环方式，共进行了18轮比赛，2004年CEG冠军陕西队以领先第二名2分的微弱优势蝉联冠军。

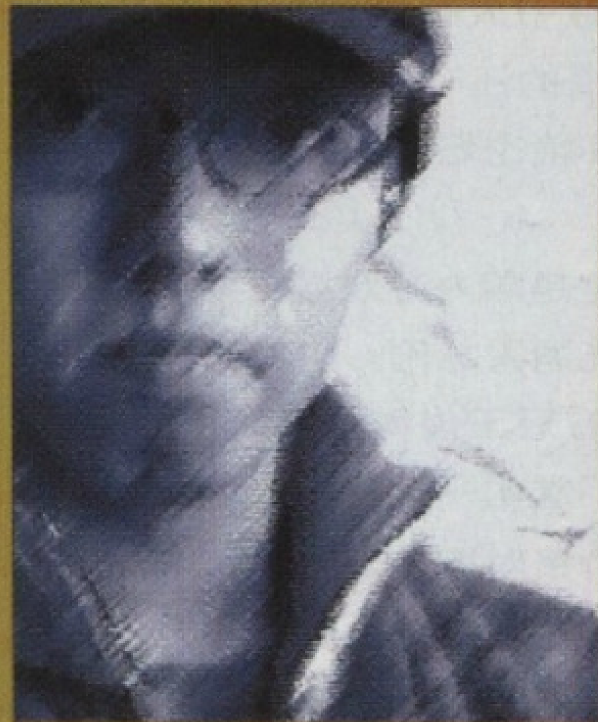
闭幕式后英特尔杯2005全国电子竞技大师杯总决赛正式启动，辽宁飓风CS战队、李晓峰（WE.Sky）、王翔、庄传海、孙昊分别获得了CS、魔兽争霸III、NFS、SC和FIFA项目的冠军。



吴寿章为冠军陕西队颁发奖杯

暴雪瘫痪了 九城却还会走很远

■本刊记者 心鹰



《魔兽世界》可谓暴雪娱乐最得意的游戏作品之一，全球玩家数量已经超过了500万，这个数字还在继续疯狂地增长。据粗略统计，《魔兽世界》每季度可为暴雪创造大约1.5亿欧元的收入。2006年1月，暴雪正式推出《魔兽世界》1.9.0版本，其中包括目前最大的任务“世界任务”以及最具难度的副本“安其拉之门”，《魔兽世界》似乎又将迎来一个辉煌的时期。可是“世界任务”在引发玩家积极参与的同时，也给暴雪带来了巨大的麻烦。

所谓“世界任务”其实就是需要整个阵营玩家携手通力完成的超高难度任务，仅仅任务的第一步已经让很多服务器的玩家望而却步。简单地说，人物第一步需要“farm”42 000张虫皮，完成后整个服务器的玩家可以到“甲虫之墙”观看壮观的任务开场动画。很多魔兽玩家都盼望能亲眼目睹在希利苏斯发生的“暗夜精灵大军在四大龙族的帮助下，建筑安其拉城墙”的壮观场面，因此当每个服务器进入“历史重现”的这个阶段时，大多数玩家都聚集在安其拉之门的入口处，一同回忆“流沙之战”的经典时刻。这一刻是值得纪念的，但也是让暴雪尴尬的一刻。

当“历史重现”发生的时候，暴雪在北美以及欧洲堪称精良配置的服务器竟然瘫痪了27台，这些服务器的玩家再也无法重新登录游戏。暴雪很快关闭了所有被认为有问题的服务器，开始了紧张的维护工作，而玩家只能无奈地等待服务器重新开放。不少玩家开始在各大游戏论坛发布声讨暴雪服务器质量的帖子，很奇怪的是，在暴雪官方网站上我却几乎看不到类似的帖子。还有不少玩家开始质疑暴雪所公布的服务器状态的信息，他们认为暴雪发布的信息很多是不准确的。在玩家的声讨下，暴雪也表示了更大的“歉意”，补偿给玩家的免费游戏时间由开始的2天增加为4天。不过很多玩家已经不再满足暴雪这样“亡羊补牢”的做法，他们更希望暴雪能彻底解决服务器不稳定的问题，让暴雪呕心沥血推出的新内容变得更完美。

同样的情况在国内服务器还没有发生，不过这并不令人欣喜，因为并不是九城的服务器质量比暴雪优秀，而是……中国玩家奇怪的行为模式，导致这个万众瞩目的时刻基本不会来临。作为世界任务，最大的特点就是单靠一个工会或一个阵营的玩家，根本无力独自进行任务。也就是说，至少在任务完成前，联盟部落双方玩家会存在一种“虚假依赖”的关系，无论哪一方破坏这个规则，最终结果就是整个服务器的玩家失去完成“世界任务”所带来的巨大奖励与荣誉。在国外，在暴雪一贯严格的管理方式下，这种规则还有可能被遵守。而在中国，“遵守玩家协议”早已成为了一个笑话。所有服务器明目张胆地“刷战场”现象（刷战场就是部落联盟双方约定好互相杀死对方，以换取荣誉值的做法），早让玩家对GM的管理方式从疑问变成了失望，当这种失望慢慢升级的时候，一种良好的游戏氛围已经荡然无存了。在同阵营都互相仇视的氛围下，奢谈敌对阵营间的合作简直是最大的讽刺。

记者在2区所有服务器做了调查，据玩家反映，所有服务器都存在不同程度的“刷荣誉”行为，而这仅仅是冰山一角。由于“刷荣誉者”与“反对刷荣誉者”长时间的互相攻击，大部分服务器通常分为4个阵营：部落刷子、部落、联盟刷子、联盟，也可以说是三分天下：刷子、部落、联盟（刷子就是刷战场者的简称，他们互相串通，一个阵营间无法刷，所以部落刷子和联盟刷子自然而然地走到了一起）。而这种奇怪的阵营到了“世界任务”面前，“合作”就成为了“不可能完成的任务”。

根据九城官方作的调查：你认为在网上公布每个服务器的荣誉排名如何？选择“这很好，它能让我更方便地举报刷荣誉者”的玩家是最多的，约占34%。不仅是2区，在目前开放的5个大区，“刷荣誉”早已成为一种现象，刷荣誉者已形成了群体，甚至成立了各式刷荣誉工会。所谓“法不责众”，在刚刚开放服务器的时候，九城对于暴雪明令禁止的刷荣誉现象睁一只眼闭一只眼，一直采取不闻不问的态度，也许这是出于商业考虑，但《魔兽世界》最初提倡的“良好游戏氛围”却在这种默然中慢慢消耗殆尽。到现在，面对成群无视脸面的刷荣誉玩家，“作弊”这个词敢出口么？记者曾经尝试按照九城提出的给GM发电子邮件的方式举报刷荣誉者，但最后的结果是邮件被退回（很奇怪的方式，GM的职责似乎变成了玩家的职责，甚至连证据都要依靠举报者自己的游戏抓图，谁又能说这些抓图没有技术处理过？）。

随着游戏氛围被慢慢侵蚀，一种被玩家亲切称为“*子一族”的玩家开始在各大论坛叫嚣“刷战场有理”，按照他们的理论：“我们也耗费了点卡，花费在‘刷’上的时间比其他玩家‘玩’的时间更长，串通怎么了？九城都不管，说明我们没有错，有本事把我们全封了啊！我们不是立牌坊，只是有些人吃不到葡萄说葡萄酸而已！”2006年1月，九城开放了第6大区服务器，同时推出了“RP服务器”。令人哭笑不得的是，在RP服务器开放仅仅一周时间，就出现了18级的“一等军士长”，而用蹩脚语言提出的“刷荣誉宣言”更是不伦不类。而第六大区还没有开始，某些论坛已经有人开始组织刷荣誉组织，准备一直刷到60级……也许九城没有想到开始的不闻不问会对未来游戏产生多大的影响，也许暴雪的“世界任务”是给厌倦了互相杀来杀去的玩家一个喘息的机会，也许玩家不合作正是九城想要的——对于一个开放6区却要占用2区系统资源进行测试的代理商来说，服务器不瘫痪就很好了。

厦门聚焦：第二届游戏产业年会

■本刊记者 司马平安



不要把游戏产业年会当成中国游戏界的嘉年华，也不要把它定位于产品的交流会……事实上，它所承载的内容太多，而又仅仅是在中国产业中才有的业界聚会。看来，中国特色也总是来自于中国游戏产业中纷繁复杂的现状。

譬如，在这次年会上，记者首先记住的是来自于蜗牛公司石海先生的发言。他质问：“我想请问在座各个公司的高层，在你们的游戏中玩家同时在线人数超过30 000的究竟有多少？超过50 000的又有多少？现在我感到最困难的莫过于，我们应该透过媒体告诉大家，我们的游戏中究竟有多少玩家？”

虚报人数是中国网络游戏产业中久存的一个痼疾，而像这样的顽症还有很多，而且愈演愈烈。他们给这个产业种下了这样一些毒瘤：光鲜的外表、地下的交易、恶劣的竞争乃至不负责任的服务。不过这些，我们从与会的上百家游戏企业的老总脸上可一点都看不到。

大多数人都不喜欢揭开行业中的伤疤，大家是不是都认为这些会随着行业的发展慢慢走向合理化？难怪，当有人问到2005年中国游戏产业的关键字是什么时，有人说是“魔兽世界”，有人说是“免费”，还有人说是“防沉迷”，而新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟说，只有一个字：家！随后他解释道：“游戏产业就像个大家庭，目前国内游戏产业人丁兴旺，事业发达。”





之后，他还列举了2005年中国游戏产业中的几大亮点，譬如“企业主动改善社会环境成行业共识”以及“政府引导游戏产业更健康发展”等。其中最值得关注的有以下4点：

1.民族网游成为市场主导力量，市场占有率为60%。寇晓伟认为本土游戏的崛起主要得益于国内企业对文化背景的理解和对私服、外挂等行为的防治。

2.休闲游戏在国内市场中已经占据了30%的份额，2005年休闲游戏出现了音乐舞蹈等更多的创新模式。

3.移动游戏成为新的热点，仅2005年就已经有13款手机网游投入运营。

4.游戏公司的创新显著增多。寇晓伟表示，在诸多创新中，“盛大的转型、网络游戏免费、虚拟卡销售平台的普及以及各种异业合作的广泛使用”是最引人瞩目的变化。

在游戏产业年会上，不能不提的还有日程中的4个论坛。它们分别是游戏创新论坛、游戏环境论坛、民族游戏研发论坛以及中国游戏产业高峰对话。

在高峰对话中，坐在台上的全是国内游戏界的“大腕”，他们分别是（排名不分先后）：光通梁咏伦、金山雷军、九城朱骏、盛大唐骏、网易董瑞豹、智冠王俊博。

他们谈到了免费，唐骏说：“其实一个公司的股票和业绩关系真的不大，目前盛大的股票价格对盛大来说还真的是不公平的，只能说投资者太谨慎了，还在观望。免费其实并不是坏事，休闲游戏一样能成功，我们相信我们过去做了，今天做了，以后还会做。对盛大来说，每个季度都保持20%的季度比增长。我们在转型，从传统的游戏公司变成互动娱乐了。盛大在改变，你们读懂了盛大，就会发现盛大是好公司。”

朱骏则认为：“对于WOW，到底赚了多少钱，还得看财报，其实‘免费’只是一个词，目前的免费不是真正的免费，大都还是收钱的。这个行业到最后一定会发生免费战，每个行业都是这样。但没有哪个行业是靠免费去拯救的。”最后，朱俊还调侃了一句：“如果没有创新，只能免费……”





他们也谈到防沉迷系统，在企业老总的一致鼓励中，寇晓伟副司长则表示对于这个系统还需要做很多工作，他指出“防沉迷”的本质是平衡产业和社会的利益，这是一个创新，是在对产业有把握下提出的设想，也表明了游戏企业的自信心和社会责任感。这件事情的出发点就是保护未成年人。目前这个标准不会有变化，会发生变化的是我们将不断完善系统，目的是为了让这个系统更好地保护未成年人。对于这个系统的完善，我们可能要采取‘实名制’的办法。要以科学和务实的态度去完善这个措施，我们的目的是所有的网游都实现‘防沉迷’，才能体现行业对未成年人保护的重视程度。对于‘实名制’，应该包括3个系统：一是注册系统，提供身份信息来划分；二是查询系统，面向社会，它可以让家长知道孩子是不是在玩游戏；三是认证系统，请公安部门配合对注册信息进行认证。‘防沉迷’的真正目的是保护未成年人，使我们游戏企业的自身经济利益也能得到有效的保障。”

我觉得有关“实名制”的讨论是本次年会上最具份量的新闻。它有可能一下子便解决产业中的诸多问题。可我们又不得不担心它将如何落实在中国1.1亿的网民身上。



哥特王朝3 Gothic3

类　型：角色扮演
制　作：Piranha Bytes
发　行：JoWooD Productions
上市日期：2006年第二季度
推 荐 度：★★★★

■北京 Fas

如果说起欧美角色扮演游戏，相信大家马上想到的就是《暗黑破坏神》系列（Diablo）、《博德之门》系列（Baldur's Gate II）以及《上古卷轴》系列（Elder Scrolls）。这些经典之作无论何时拿来重玩，都能给人带来无穷的游戏乐趣。每个系列游戏在推出新作时，都是精雕细琢，生怕砸了自己的招牌，因此我们通常要等上两三年或者四五年才能看到一款精心打造的经典续作。相比之下，那些原本名不见经传的游戏公司倒是看准时机推出了一些虽无名气，但是游戏性却丝毫不差的作品。例如，《恶魔岛》（Evil Island）、《咒语力量》（Spellforce）、《武士传奇》（Knightshift）等都算得上是创新潮流中比较出色的角色扮演游戏。尽管相对于名家手笔来说，如《地下城主》（Dungeon Lords）和《神鬼寓言》（Fable：The Lost Chapter），风头似乎还不够强劲，但对于喜好角色扮演游戏的玩家来说，也足以引起浓厚的兴趣。其中，给人留下印象最深的游戏首推Piranha Bytes开发制作的《哥特王朝》系列。奇幻的故事情节、精美的3D画面、传统的游戏模式，一经推出，便受到了广大玩家的好评。如今，Piranha Bytes原班人马正在全力制作《哥特王朝3》。尽管《哥特王朝2》及其资料片的开发和发行工作曾出现了一些问题，但并没妨碍游戏制作者的工作热情。他们正在继续沿着《哥特王朝》系列传统特色的足迹，准备为玩家献上一款更为精彩的角色扮演游戏。

全新的大陆 全新的旅程


沙漠中的小镇

相信玩过《哥特王朝》前两作的玩家都会记得，游戏的冒险旅程主要是在一座孤岛上展开。玩家可不受限制地穿梭于孤岛的每个角落，完成一系列的游戏任务。不过，在冒险过程中，玩家经常听到NPC提及孤岛以外的大陆，那里似乎是一片更为广阔的天地。因此，在《哥特王朝2》的结尾，玩家乘船出海，去实现自己


准备运送货物


俯瞰角色活动


这里是人类的栖息地


巨大的恐龙异常凶猛


怪鸟的样子看起来有点可怕

前往大陆探险的愿望。如今，在《哥特王朝3》中，玩家的双足终于踏上了大陆的土地，但发现兽人（Orc）已在人类与兽人的战争中取得了胜利。它们控制了大陆的大部分地区，迫使人类成为他们的奴隶，从事着各种各样艰苦的劳役。在旅程开始之初，玩家可选择帮助兽人，助纣为虐，不过将被所有人类所敌视；也可选择帮助人类，为民除害，这样将陷入与兽人的苦斗之中；当然，玩家还可选择两不相帮，我行我素，按照自己的意愿进行冒险。在《哥特王朝2》中，玩家可选择加入的派别只不过两三个，但是在《哥特王朝3》中，玩家可选择加入的派别增加到了6个。加入不同的派别，将会影响到其他平民以及敌人对自己的态度。因此，在派别中进行选择时，玩家一定要谨慎考虑。

全新的世界 全新的交互

按Piranha Bytes的话说，“世界”的设计仍然是《哥特王朝》中最为重要的一个方面。与《哥特王朝2》相比，《哥特王朝3》中的世界不但增大了4倍，而且城市也由先前的两三个增加到20多个。不过，这些城市现在都被兽人侵占着，假如玩家选择帮助人类，就需花费一定的时间将这20多个城市全部“周游”一遍。此外，游戏中可供玩家交互的独特角色也由先前的400个增加到1000多个，使游戏世界表现得更为真实，最大限度地提升了游戏乐趣。实际上，Piranha Bytes曾反复强调的一点就是要为玩家创建一个生动可信的世界。这不仅表现在世界范围的扩大以及独特角色的增加，更为重要的是表现在玩家与NPC的交互上。比如，当玩家深更半夜去购买武器和防具时，将会发现铁匠铺已关门了，并且其他的商铺也是同样情形，玩家不得不等到黎明破晓，才能在开门的商店中购买到物品。而当玩家对NPC采用不同的举动时，NPC也将相应做出不同的反应。例如，当玩家杀死一头农夫豢养的绵羊被农夫看到时，那就不要奢望这个农夫会对你表现出友好的态度了，并且他还会将玩家的“恶行”传播给其他NPC，使玩家也无法得到其他NPC的帮助。当然，玩家可选择“杀人灭口”，将可怜的农夫杀死，但是最好不要让其他人看到，否则将会引来更大的麻烦。所有这些NPC的连锁行为反应，都要归功于游戏的“世界消息系统”。之所以称其为世界消息系统，主要是针对《哥特王朝2》中的“地区消息系统”而言。在《哥特王朝2》中，NPC的连锁行为反应只体现在某一个地区中；而在《哥特王朝3》中，则体现在整个世界。也就是说，玩家如果想要在游戏中减少麻烦，就不要“说错一句话，走错一步路”。


这个秃头要做什么

呵呵，情况也并没有上面说的这么严重。“人无完人，孰能无过”，假如玩家做出了一些恶意的行动，还是有机会进行补救的。像前面所提到的杀羊乃至杀农夫过程中，如果引起了其他NPC的反感和不安，那么玩家可通过送给他们一些钱财或者完成一些他们交给的任务，藉此来逐步恢复NPC对自己的信任。基本上，每个问题都会有一种解决方法。只不过，玩家在进行某种行为之前一定要三思而后行，尽量不要发生问题，以免造成不必要的麻烦。

全新的引擎 全新的图像

在游戏图像方面，《哥特王朝3》采用了全新的Genome Engine引擎，令游戏画面效果表现惊人，几乎达到了CG水准。在游戏中，玩家不但可看到出色的动态光影效果，而且能感受到环境互动效果。比如，当一群犀牛从身边冲过去时，玩家将会感到整个大地都在随着屏幕而震动。至于场景渲染和角色描绘方面，游戏开发者也耗费了不少心血。森林、沙漠、雪域等都制作得极为精细逼真，特别是角色行动不但采用了动作捕捉技术，而且在“情绪影响行动”的细节上也处理得细致入微。在游戏中，玩家可清楚地看到每个角色高兴、醉酒、疲倦或者受伤时的样子。毕竟，《哥特王朝2》的场景及角色模型仅应用了大约1200个多边形，而《哥特王朝3》则应用了12 000个多边形。10倍的差距不但让游戏的图像品质产生了飞跃，也使得视觉效果成为游戏的最大亮点。

目前，《哥特王朝3》仍在紧张的开发制作之中。按照Piranha Bytes先前发布的消息，游戏最迟将于今年第二季度推出，并且在正式版之前可能放出试玩版。不管怎样，《哥特王朝3》都是一款颇为值得期待的游戏。它不但承袭了前作多任务、高自由度以及非线性故事发展等特点，并且大幅度扩展了游戏世界范围；增强了角色交互，提升了图像品质，对于喜欢传统角色扮演游戏的玩家来说的确不容错过。P


山边的小路远又长



美女与野兽的故事 试玩手札 King Kong 金刚

■北京 天八度

类　型：动作
制　作：Ubisoft
发　行：上海育碧
系统配置要求：
操作系统：Windows 98/2000/Me/XP
CPU：P4 2.4GHz
内存：512MB
硬盘空间：2GB
推荐度：★★★★

“金刚”走到哪里，哪里就混乱不堪。它从骷髅岛掠进纽约城，从电影院“打”到我的电脑，一路留下不绝于耳的尖叫声。

相信有兴趣看这篇文章的人不会对金刚一无所知。早在1933年，这只在荧幕上野性爆棚又有情有义的大猩猩就大闹了纽约城。它只手握护心爱的美女、攀爬在帝国大厦上的形象深入人心。尽管1976年影片曾翻拍过一次，但去年《指环王》导演彼得·杰克逊一经宣布再次翻拍，马上就得到无数Fans响应。不光是电影大亨不放过这样的好题材，在电影翻拍游戏、游戏改编电影不断的今天，如果没人做《金刚》这样一款游戏，我反而会觉得奇怪。

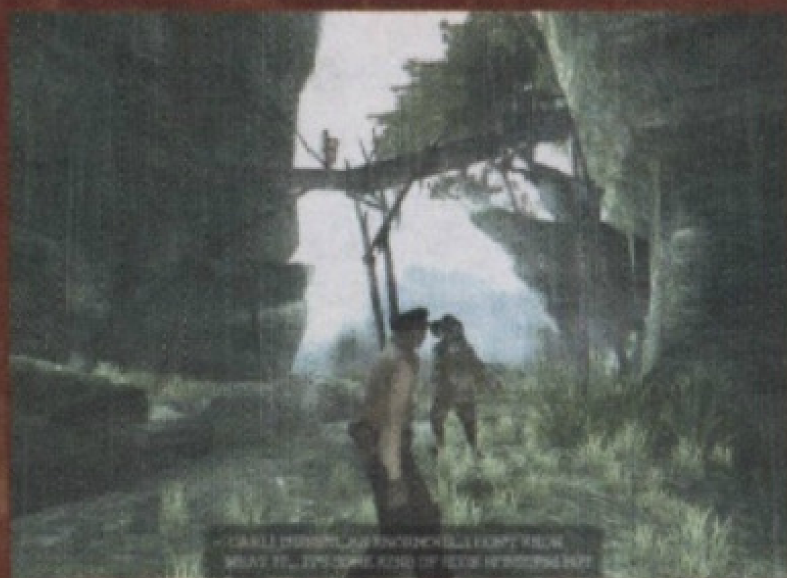
电影《金刚》刚刚上映了一段时间，游戏《金刚》就接踵而至，我脑袋里那只大猩猩的怒气还未散尽，马上又回到了熟悉的骷髅岛。

《金刚》故事背景与电影相同，设定于1933年的美国。人类主人公是一名勇于冒险的企业家及电影制作者，率领摄制队伍到荒岛拍摄，其中包括女主角安及编剧杰克。他们遇到恐龙的袭击，安发出的尖叫声引来了金刚的回应。这只巨大无比的猩猩，凭借强壮的体魄常年生活在这危险重重的骷髅岛上。它狂野暴躁，却偏偏钟情于安。后来安将金刚由荒岛带回纽约，但这却是它悲剧命运的开始。



决心保护美女安的金刚

游戏与电影的最大不同就是在互动性方面，尽管游戏《金刚》无论在情节、场景还是主角造型上都高度模仿彼得·杰克逊的电影《金刚》，但亲手操控主角走进这冒险世界时，心情和坐在影院里就大不相同。最早由官方放出的Demo仅提供了两个小节供玩家试玩，但其非常具有代表



湿漉漉的骷髅岛



这是生存游戏，不是射击游戏



一怒为红颜，其实霸王龙只是想吃她



放下美女，全心投入战斗


霸王龙不嫌瘦，美女虽小也是肉

性。在第一小节中，玩家将扮演男主人公经历初到骷髅岛时的一段惊险情节。摄影小组在大雨中遭遇到霸王龙的袭击，面对这远古凶兽，主人公手里的冲锋枪不过是激怒敌人的工具而已。在这种紧急情况下，摄影小组唯一能依靠的就是人类的智慧。霸王龙的追赶迫使他们来到一扇门前，主人公必须想尽办法以自己为饵引开霸王龙，为同伴争得开门的时间。这种疯狂的行为需要极为冷静准确的判断。试图对抗霸王龙无疑是自寻死路，你只能依靠地形和它兜圈子，时不时还要开上几枪，把它的注意力从同伴那里转移到你身上。当同伴打开门，主人公跟随大伙逃进去后，Demo的第一小节就算结束了。在第二小节里，玩家终于不用躲躲藏藏，这回要操纵勇猛的金刚把那些霸王龙打回老家。在这段情节中，金刚有轻巧的攀爬和勇猛的战斗场面，当然还有它大劈活龙的绝技。这需要玩家快速点击鼠标，无疑是磨损鼠标的高效手段。


站立起来的金刚显得狂野无比

Demo中的两节内容表现了《金刚》这款游戏的新颖之处。在众所周知的情节背景下，玩家不是单纯操作某一个角色来经历这一切，而是像电影中的镜头一样，分别扮演人和金刚两条线程的主角。和观赏电影时相同，不同阶段你所关心的主角（人或金刚）成了游戏中操作和扮演的对象。从具体的游戏模式来讲，《金刚》采用了多种元素的方式。从操作上讲，人类主角采用了标准的FPS方式，而金刚采用的则是第三人称的鼠标加键盘操作（为此，游戏还特别提供了多个操作设置方案供玩家挑选）。前者不用多说，后者则看上去更象电视游戏（游戏在多平台发售）。在游戏内容方面，《金刚》力求做到开放。虽说这种开放始终是有限制的，但制作者至少希望不同风格的玩家都可在游戏中得到属于自己的乐趣，选择拿起武器直接杀出一条血路，或是声东击西，利用诱饵引开敌人。

《金刚》的优秀之处在于游戏与电影之间的完美结合，这种结合的基础当然首先是卓越的图像表现。尽管有人指责现在的好莱坞电影陷入了无止境的特效堆砌之中，但这似乎丝毫没有阻止观众对刺激、震撼的画面的追求。和坐在影院里欣赏电影不同，要想在游戏里体验那种视觉冲击，你不得不在硬件上作出一点付出。请相信我，《金刚》要比《魔兽世界》更“耗”机器。可很容易地看出，游戏对画面的处理非常倾向于电影《金刚》。与其说它是“画面”，不如叫它“效果”更合适，因为这是由场景、光影、音效、语音、角色和运镜结合在一起来营造的。骷髅岛上的大雨把一切都泡得湿漉漉的，而从人物颤抖的语音里可知道，恐惧绝不是来自这场大雨。随着沉重的脚步，霸王龙狂暴出场了。在电闪雷鸣和野兽狂吼声中，愈加慌乱的语言和脚步把人类衬托得无比脆弱。游戏自始至终营造电影般的场景风格，尽量不让游戏动作冲淡玩家的紧张感。在这样的环境里，制作者巧妙穿插人类主人公和金刚两部分内容，结合剧情的需要，让游戏不仅有着电影般的画面，还有电影一样的节奏。玩家在不同阶段将操作人类和金刚两种主角来进行游戏。前者多是在惊恐中度过，运用智慧是过关的主要技巧，而后者则是大开大阖的动作系，虽然同样是危险重重，但那种面对面的战斗总算是一种发泄。这种一张一弛的节奏明显不同于大多数游戏，不论是《潜龙谍影》的隐秘还是《英雄萨姆》的滥打，玩家通常是在一种情绪中完成任务的。而《金刚》的多风格游戏内容制造出了电影般的节奏，这应该就是本作的精华了。


霸王龙都不是我对手，何况你们这些迅猛龙


是不是想起了另一个“大金刚”？

现在我们再回过头来看看，《金刚》用什么来吸引大众？巨大的猩猩、孱弱的美女、荒蛮岛屿、现代都市、狂野兽性、温情爱慕，一对对矛盾都集中在金刚的身上。它既不是霸王龙代表的野蛮凶残一方，也不属于人类主角文明秩序的世界，它虽然狂野好斗，却心存善良，它本来就是不该存在的，所以也只有毁灭才是说得通的结局。电影在翻拍游戏，游戏也在学习电影。在《金刚》里，玩家不代表故事中的任何一方，只是观察者和执行者……

上市游戏热报

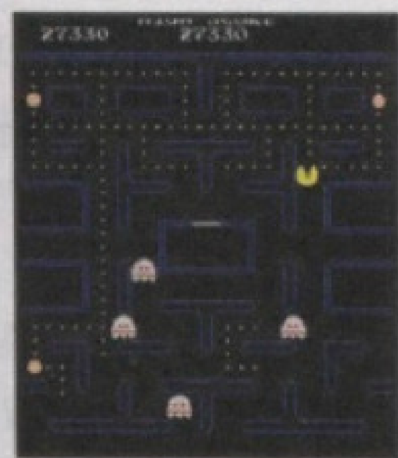
■晶合实验室 瑰莱

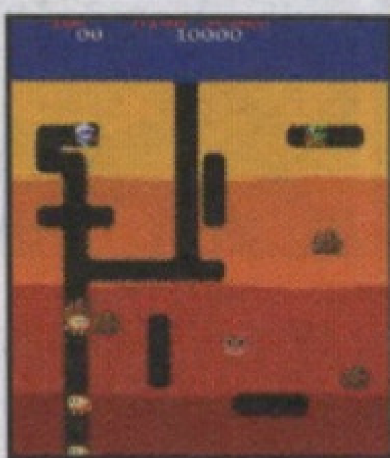
游戏名称

南梦宫50周年游戏纪念合集
Namco Museum 50th Anniversary

类型：——
上市日期：2006年1月3日
制作/发行：Namco Hometek
推荐度：75

春节假期，与家人一起重温一下经典老游戏是个不错的选择，Namco Hometek适时地为我们推出了《南梦宫50周年游戏纪念合集》。此次，Namco公司特别集合了多年来的多款游戏作品供玩家享受。游戏内容包含：Pac-Man、Galaga、Galaxian、Dragon Spirit、Xevious、Mappy、Dig Dug、Pole Position、Pole Position II、Sky Kid、Rolling Thunder、Rally X、Bosconian、Ms.Pac-Man，共计14款。






游戏名称

疯狂青蛙赛车
Crazy Frog Racer

类型：竞速
上市日期：2005年12月29日
制作／发行：Digital Jesters
推荐度：90



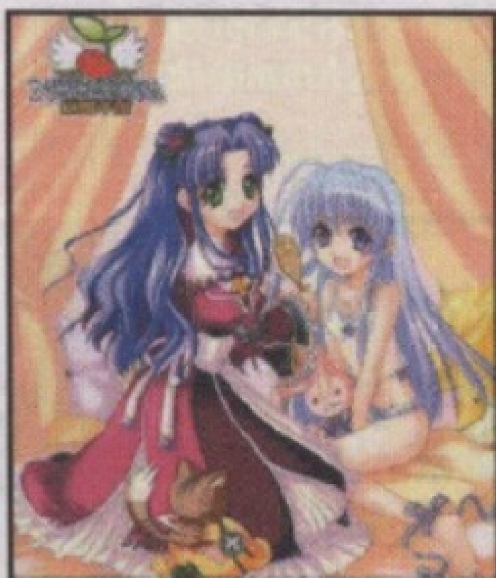
游戏整体风格十分卡通，赛道多变、场景丰富。在经过了F1的紧张和“极品飞车”的华丽之后，风靡欧洲的Crazy Frog先生给我们带来了不一样的比赛。在这卡通味道十足的世界里，速度不再是唯一的追求。Crazy Frog告诉我们：有时候想赢得赛车冠军并不需要自己的速度太快，只要你的对手足够慢就行了。在游戏中，你必须和Crazy Frog先生一样用各种又欠又烂的手段打击对手。不要手软，他们也会这样对付你的。

游戏名称

绯雪千夜

类型：恋爱养成
上市日期：2006年1月3日
制作/发行：火狗工房/北京娱乐通
推荐度：70

火狗工房即制作《爱神餐馆》的团队。在这部作品中，玩家会扮演十夜，在1000夜的期限之内，把莉莉丝培育成为一个真正的女神。十夜和莉莉丝可在“百里城”中活动、工作、接任务、探索、战斗，还可经历不同的事件。这期间，不同的选项和事件都会影响莉莉丝的成长，从而令她成为不同的女神。除了莉莉丝的女神结局外，游戏中还会有十夜的“千业”结局，以及其他几个女性角色的结局，一切一切的变化都在玩家的掌控之中。游戏设定丰富，包括6条不同的女角主线、3位辅助角色、27种不同职业的修行，最终玩家要解决百里城的千种疑难，完成“千业”任务，成为知名千业！





上市游戏热报

游戏名称 限制地带 Restricted Area

类型：动作角色扮演
上市日期：2006年1月
制作/发行：Master Creating/娱乐通
推荐度：80







《限制地带》是一款运用"暗黑2"动作引擎技术所开发的全新动作角色扮演游戏，其英文版自上市以来就一直受到国内广大玩家的广泛关注。它是一部带有科幻色彩的作品，讲述的是在未来的2083年，地球遭受了一场史无前例的核污染。山川和大陆转眼间变为沙漠和戈壁，无能的政府机构也随之被推翻，取而代之的是以几个小集团为统治阶级代表的社团。他们各自划分自己的势力范围，并将其称作"限制地带"。同时，各个社团之间也在进行着明争暗斗。他们往往会雇佣赏金猎人来完成一系列机密的任务，以达到削弱敌对社团势力，并进而将其吞并的目的。而广大玩家在游戏中所扮演的角色就是这些身怀绝技的赏金猎人，独自去完成各种秘密而又充满危险的任务。

游戏名称 烈火重生 Down in Flames

类型：飞行模拟
上市日期：2006年1月14日
制作/发行：Dan Verssen Games
推荐度：80

游戏中所有的活动都通过一个独特的"行动与反应"系统来实现。这个系统不但让玩家亲临其境，而且操作也十分简单易学。



游戏名称 新南北战争 Shattered Union

类型：即时战略
上市日期：2005年12月26日
制作/发行：PopTop Software
推荐度：87

虽然《新南北战争》的技术水平十分优秀，但其绝佳的情节设计更为引人。谁不想看看内战爆发并分裂成6股势力的美国是什么样子？



游戏名称 罪恶生涯——帮派战争 Crime Life：Gang Wars

类型：动作
上市日期：2005年12月26日
制作/发行：Hothouse Creations
推荐度：88

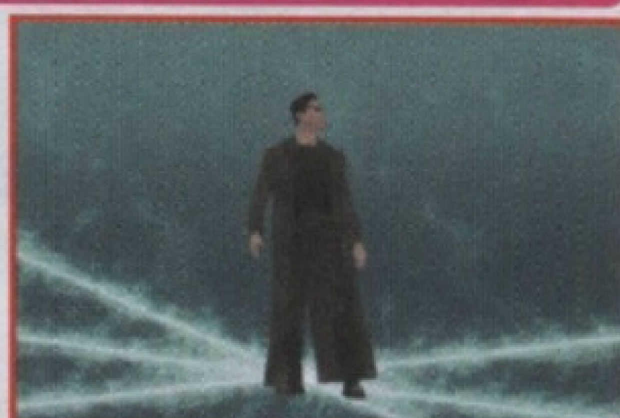
这是一款类似GTA的游戏，比起GTA对汽车的不离不弃，本作把焦点集中在黑帮犯罪上，办起事来更加直接干脆。



游戏名称 黑客帝国——尼奥之路 The Matrix：Path of Neo

类型：动作
上市日期：2005年12月26日
制作/发行：Shiny Entertainment
推荐度：85

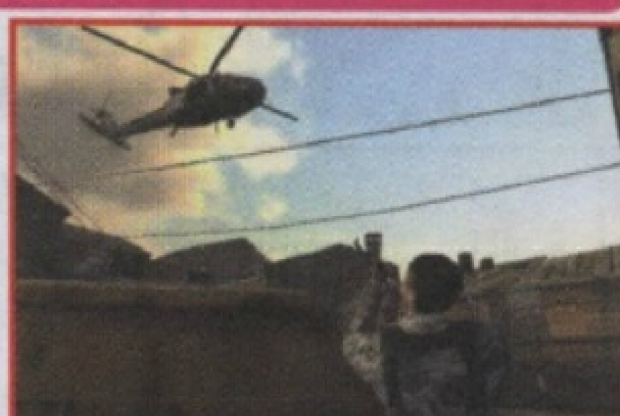
本作补齐了当初《The Matrix》电影三部曲中剧情不足的部分。玩家将穿越3部电影中的情节，并有机会面对电影情节之外的结局。



游戏名称 冲突——全球风暴 Conflict：Global Storm

类型：动作
上市日期：2005年12月26日
制作/发行：Pivotal Games
推荐度：79

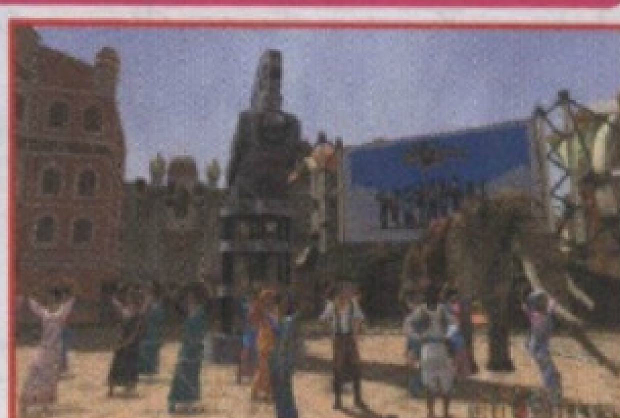
玩家将扮演世界秩序的维持力量，穿越多个国家完成一系列任务。至少这次游戏设计了一个大家比较能接受的假想敌——新纳粹。



游戏名称 80天环游地球 80 Days Around the World Adventure

类型：冒险
上市日期：2005年12月27日
制作/发行：Frogwares
推荐度：80

玩家不再是像以往冒险游戏里那样翻翻画片，用鼠标划过每一个像素，这次可以做的事很多。



2005被遗忘的角落

■贵州 yago（本刊特约作者）

2005年就这样永远离开了我们，当大部分玩家仍在面红耳赤地争论着《帝国时代III》的快攻战术和《文明IV》的制霸心得时，他们可能没有注意到，有那么一些似曾耳熟但却素未谋面的名字随着逝去的一年从他们身边轻轻而过，然后就被永远遗弃在记忆的边缘外。遗忘的角落里通常有很多无人问津的垃圾，不过在垃圾堆中偶尔也会有因种种缘由而被玩家错过的闪光珍珠。它们也许不如《雷神之锤》和《三国志》那样有名，但它们却有自己独特的魅力。在有缘得尝个中滋味的玩家眼里，它们尽管不是经典但却胜似经典，甚至在将来某个日子里可能还有人重新拾起它们并感慨万千：当年我怎么会错过这么好的东西？这些2005年的弃儿们无一例外都拥有极鲜明的个性，所以它们不一定适合所有人，但也正因如此总有相当特定的玩家群对它们甘之如饴。根据种种造就不幸的原因，我们暂且可以把它们归纳为3类：曲高和寡型、生不逢时型和其貌不扬型。

曲高和寡型

曲高和寡型解释起来很简单，对硬件、软件甚至对游戏者的要求门槛太高，容易让大部分玩游戏的朋友产生被游戏蹂躏的挫折感。如果先把那些挂羊头卖狗肉愣充硬件杀手的绣花枕头都踹到一边去的话，科幻策略射击游戏《太空贸易战3——重聚》（以下简称X3）应该是2005年中阳春白雪派的头号典范。科幻题材的游戏画面应该具备一流水准，不过X3做得实在是太过分，奢侈得太过分了！来自德国的Egosoft公司利用全新DirectX 9.0技术创造了一个前所未有的逼真宇宙，浩瀚的星空中各种舰艇川流不息，巨大行星的近地轨道上空悬停着各种造型的船坞、商业贸易站、飞船维修塔，当玩家驾驶的飞船靠近后均会为它们的规模所震撼。即使在最近的距离内，你仍然可以看到这些庞然大物毫无锯齿边缘的外壳在遥远恒星照射下闪烁着完美的金属光泽。五大帝国割据控制的168个星系等待着你的探索，玩家可以像《大航海时代》里一样驾着白手起家的破飞船自由选择多种不同的道路，或经商或海盗或征服宇宙等等。X3的画面令《家园2》相形见拙，虽然在太空射击和星际贸易方面与《自由枪骑兵》颇为相似，不过后者的深度和复杂性都远不及它。


《太空贸易战3——重聚》：没有能比这更精美的画面了

看到这里有读者不禁要发问，这不是挺好的一款游戏吗，怎么能叫曲高和寡？问题的关键并不在于它需要


《黑与白2》：上帝的神兽与民同乐

奔4 2.4G、1G内存和256兆兼容DirectX 9C的显卡，即使你有这些家当，进入游戏后照样会傻眼。简洁到极点的操作界面需要玩家熟练掌握大量组合热键才能勉强控制好自己的飞船。如果光看画面是爽到极点，可惜一涉及到实际游戏，停个空港接点任务买艘新船什么的都会冒出连篇累牍的英文说明，跳过不看吧，后面保证让你叫苦连天。这才知道靠泊空港也要呼叫塔台联系妥当后才能降落，买艘货船做贸易吧，光有船不灵，还得买套星际贸易专用软件才行，还得要升级版才好使。当个自由海盗吧，如果不能听懂僚机或敌人在通话器里嚷什么你连基本生存都会成问题。希望品味X3的玩家不仅要在电脑硬件和英文听读能力方面有较高水准，最重要的是还得有非同寻常的耐心，游戏中复杂的操作设定基本符合真实逻辑，不过过于追求真实往往意味着枯燥，对习惯5分钟一局CS的玩家们来说这就脱离了找乐子的初衷，不过现在你该明白曲高和寡的真谛了吧？

如果说宇宙旅行太虚幻，那么电影对玩游戏的朋友来说应该不陌生吧，看了那么多部大片有没有想过自己拍一部？制作《黑与白》系列的英国游戏开发商Lionhead精心打造的模拟游戏《电影大亨》就为影迷们提供了一个圆梦的机会，与其说这是一款游戏，倒不如称之为CG电影制作软件更合适。本作让玩家们通过组建制片工作室、培养明星和影片实际拍摄三大环节充分体验电影制作的艰辛，最引人注目的是该游戏还可以将玩家自充导演拍摄的小电影转为独立视频文件，也就是说只要你有足够的时间就可以拍出一部完整的CG电影，虽然画面没法跟史克威尔比，不过剧本对白、场景道具、演员造型等都完全由自己敲定，这已经算是前所未有的专业水准了。然而正所谓看人挑担不出汗，自己挑担腿打颤，到了可以真刀真枪DIY的时候，往常整日间鄙视斯皮尔伯格瞧不起黑泽明的影迷朋友们却义无反顾地选择了撤退，由此看来拍一部电影还真不是像我们想像的那么简单。桌上佳肴虽美味，但却不是谁都可以当那大厨，这大概就是古人所说的术业有专攻吧。


《电影大亨》：场景拍摄片断


《黑与白2》：上帝之手帮助市场繁荣

生不逢时型

与过度强调专业精神（反对者称为自虐精神）的曲高和寡相比，生不逢时型就显得比较无辜了。什么叫生不逢时？既生瑜何生亮是也。去年10月份是PC单机游戏发售的巅峰期，先有《神鬼寓言》新锐先锋开路，后有《帝国时代III》《文明IV》《雷神之锤4》《英雄萨姆2》等天王巨星压阵，末了到11月份还来个《极品飞车——无间追踪》扫尾。这场宛如末日浩劫的流星雨不但轰得众玩家喜极而泣，也挤得无数同期上市的作品纷纷摔得鼻青脸肿，一帮呕血落败的选手中有内涵有深度的也不在少数，最冤的当数《战锤40K——战争曙光之冬季攻势》《黑与白2》和《狙击精英1945》这3位。


《战锤40K——战争曙光》：冷热兵器的热血交锋

照理说PC单机游戏已渐显江河日下之没落状，以上这3位要放在淡季上市都能算得上是威震一方的豪强霸主。《冬季攻势》是2004年RTS巨作《战锤40K——战争曙光》的资料片，该系列一向以气势磅礴规模宏大的战争场面著称，本作在原先四方对抗力量基础上又增加了帝国卫队这一新势力，精心撰写的背景故事与系列各作剧情紧密衔接，令人热血喷张的冷热兵器混战让玩家只剩大呼过瘾的份儿。虽然被《帝国时代III》压住了风头，不过它仍然不失为一款精彩的即时战略大作，大量玩家自制的MOD地图也使这款游戏具备了难以想象的生命力。《黑与白》一代出山时可谓备受好评，喜欢冒充上帝培

养神兽的玩家在里面过足了瘾，要说这二代也有足够真材实料，玩家不但能修造完整的城镇，甚至能像RTS游戏一样组建部队进攻你的敌人，只要你的城市规模大你就可以毫无上限地招兵买马，让他们跟在你养的神兽后面将敌人淹没。这同样是一款需要耐心和时间才能充分体会的佳作，看来Lionhead大概没算好黄道吉日，竟把自家主打产品排进10月大战场，显然是神仙上吊——嫌命长。

《狙击精英1945》是一款以二战末期柏林为背景的策略射击游戏，制作者力图完美表现狙击手的真实战斗，不过它也带了点曲高和寡的毛病，那就是真实得过头了点。极强的专业性既是本作的优点也是它最大的缺点，任何时候你都必须将自己被发现的可能性降到最低，使用不同性能的狙击步枪还要学会调节合适的瞄准镜倍率，扣动扳机的一刹那还要准确估算好风速、心跳对弹道的影响。如果能够命中目标致命部位会出现华丽的慢动作弹头视角镜头，不过为干掉一名敌人你必须花大量时间寻找合适的藏身点，然后还要为狙杀的最佳时机耐心等待到天荒地老，这导致不少慕名而来的CS爆头王们在执行



《狙击精英1945》：狙击的真正定义是躲藏

任务过程中会不知不觉陷入沉睡。不过等他们醒来之后也不得不承认，这的确是一款能够体现真正狙击手素质的游戏，只是不太适合那些仅喜欢漂亮枪械的朋友而已。因此，当更刺激更有动作感的《雷神之锤4》和《英雄萨姆2》出现在地平线上时，欢呼的人群立刻将《狙击精英1945》推下了观礼台。

其貌不扬型

其貌不扬型游戏极易引发玩家之间的争论甚至肢体冲突，这其中牵涉到一个内涵是否该大于表现形式的哲学论题，以及是否高智商高素质的玩家才能品出内涵等不利于安定团结的敏感话题。巴黎圣母院的卡西莫多先生就是貌丑心美杰出青年的代表，而法国新意识流派开发商Quantic



《华氏》：谁能告诉我到底发生了什么事

Dream的力作《华氏》与这位钟楼怪杰居然也有诸多惊人相似之处，这款冒险游戏又名《幻象杀手》、《全面失控》或《蓝靛预言》。故事描述生活在近未来时代纽约城的青年男子卢卡斯·凯恩因受头脑中的怪异幻象所诱而突然杀死素不相识的陌生人，他为洗清自己的冤情不得不摆脱警方追捕，同时还要调查事情的真相。另一方面，铁面执法的女警官卡拉·瓦伦蒂也在全力追缉卢卡斯。玩家将交替控制两位主人公以不同视角体验剧情发展，两位主人公在相同场景中有大量互动选择，任何选择都会影响到另一方随后的调查甚至导致不同结局，充满悬疑的故事和恐怖气氛让玩家始终有一种看好莱坞惊险片的错觉。作为悬疑惊悚小说，这样的故事肯定能畅销，不过《华氏》的最大问题在于它的画面并不像主线故事那样赏心悦目，粗糙僵硬的人物造型明显还是上世纪90年代初期水平。具有唯美情结的视觉系朋友可能对这道异国风味的佳肴感觉难以下咽，因此把它当作一部包装简朴的互动小说来欣赏也许是个不错的选择，毕竟它拥有非常吸引人的情节和新颖的表现手法。

如果把《华氏》比作卡西莫多，那么其貌不扬型中的另一位《黑暗史诗》（英文名Fate）仿佛就是武大郎再世，这款以《暗黑破坏神》为临摹范本的袖珍动作RPG完美印证了“浓缩的都是精华”这句话。把它归入其貌不扬型并非由于其画面简陋，相反它的图像与同类作品相比毫不逊色，鲜亮的暖色调背景下角色和怪物都为乖巧可爱的卡通造型，任何把它和那些Flash小游戏相提并论的玩家在真正玩上半小时后就会发现自己犯下了有生以来最大的错误。随机生成的无限层地下迷宫中有无限怪物怀揣无穷随机组合的宝物等待着男女勇士的光顾，只需半分钟玩家就能掌握所有的操作，冒险家们可以钓鱼、可以从NPC那里接各种任务，还可以携带宠物猫狗协同作战，如果你愿意下到第一百万层地宫中也仍无止境。该游戏对硬件要求低得不可思议，最最要命的是这么个全3D动作游戏总共只有100来兆大，而它的重复可玩性却不亚于《暗黑破坏神》，仅凭这点就能让暴雪也自愧不如。这么一款体现完美制作技艺和重现《暗黑破坏神》之精髓的袖珍游戏，不知现在还有多少玩家记得它。

玩家对游戏的选择本应该是一件很个人化的事情，不过在当今信息时代，铺天盖地的广告炒作轻易就能让我们失去判断的标准，紧随大众追赶潮流的感觉可能很惬意，但你也许会因此错过一些美好的东西，一些可能并不完美但却独具魅力的作品。它们比那些耗资千万宣传推广的玩意儿更能经受时间的考验，只是由于种种原因它们被遗弃在时间的某个角落里，而我们却仍在大声疾呼找不到好游戏。是真的没有好游戏？还是我们并没有去用心寻找？P

一个人的电影帝国

——谈谈《电影大亨》

■上海 善良的大灰狼

精品 总评 8.3

创意绝佳，玩家要做的不只是经营电影公司，而是亲自去创作一部属于自己的电影

过于细致繁琐的电影制作过程，你只能在导演和大亨的身份中选择其一

制作	LionheadStudios
发行	Activision
载体	CD×3或DVD×1
类型	模拟经营
语言	英文
环境	Windows2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：7.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：9.0　拟真度：7.5

这个世界上有着许许多多、各式各样的行业可以成就未来，但却很少有哪一种行业像电影业这样风光和惹人注目。如果有一个可以选择的机会，相信绝大多数的人都会希望自己成为其中的一员，化身为演员、编剧、导演、制片人甚至是电影大亨。正因如此，当1920年好莱坞大街上一家名叫狮头工作室的电影公司开张时，门口很快排起应聘的长龙，电影世界的大门就这样向你打开了……

电影原来是这样拍成的

电影是所有人都熟悉的，但怎样拍电影却又是绝大多数人所陌生的。正因为这种好奇，狮头电影公司的开张马上吸引了所有爱看电影又渴望了解拍电影过程的人们。不过当好奇的人们走进狮头电影公司的一刹那，不可避免地会感到一阵迷茫："摄影棚在哪？""怎么没有演员和导演？""我要怎样开始拍电影？"事实无疑是残酷的，好奇的人们很快发现电影拍摄过程竟是如此的复杂和庞大，从戏剧学校培训演员和导演、雇佣剧务人员、建造摄影棚、创作剧本、试镜

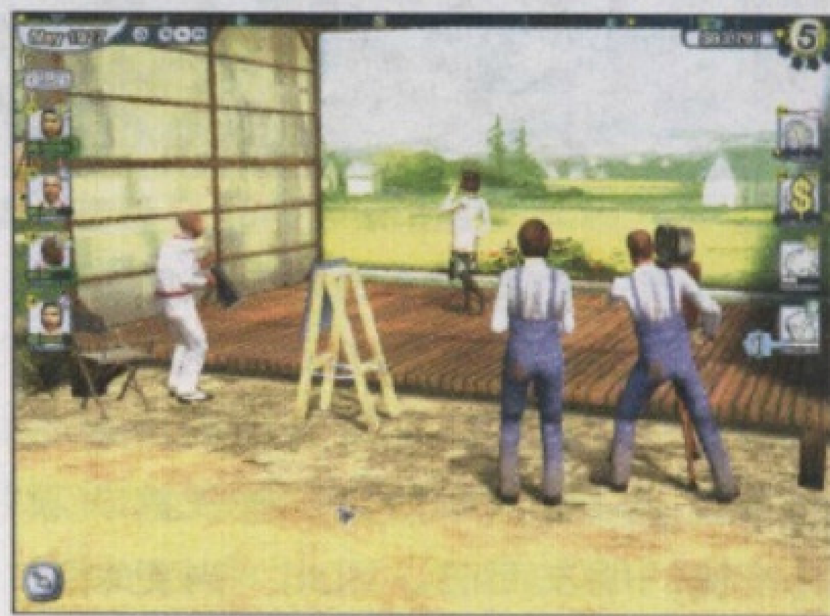


只要你能想到的，都可以拍成电影，这其中当然包括异形电影

拍摄、制片发行、公共宣传到后期制作，甚至于明星的化妆整容、心理治疗、电影特技研究……一连串的专业名词连同流水线一般的电影生产过程，在让普通人头疼的同时，也终于让他们真正了解到，拍摄电影绝不是想象中那么简单。也因此如果说起狮头电影公司的功绩，首当其冲的，无疑是令所有爱看电影并且渴望了解电影拍摄过程的人们，终于获得了电影是怎样拍摄的启蒙教育。

请不要叫我导演

电影世界里有两种明星——演员和导演。尽管前一种似乎更容易为人所知，但所有爱看电影的人都知道，导演其实才是真正的明星。或许正因为很多投奔狮头电影公司的人们都已经了解了这其中的奥秘，因此应征导演的人一点也不比应征演员的人少。不过做个导演真的很舒服吗？在狮头电影公司拿起导筒的人们很快就发现，导演并不是一个风光的职业，剪辑、配音、特效、合成、编剧、化装等一切你所能想到的琐碎事务都少不了要事必躬亲，如果碰巧另外一个剧组正缺了一名演员无法开工，那么你同样有可能被抽调去临时充当一下主演。当然你不必担心因为没有表演经验会让观众向屏幕投掷臭鸡蛋，因为此前的另外一个剧组在同样没有主演的情况下，临时找了一名维修工跳了



大部分的镜头都是在摄影棚中拍摄的

一段舞拍成的电影，票房位居北美前三。所以放心大胆地去演吧……

让我拍一部好电影

如果成为导演，就能够把自己梦想中的世界完整地展现给所有看电影的人。你想重拍《指环王》《黑客帝国》吗？或者创作一部前所未有的伟大电影，集喜剧、悲剧、荒诞剧为一体，融合科幻、武侠、现代题材于一身吗？一切的梦想，狮头电影公司都可以为你实现。当然，你要为此花上几个小时甚至几十个小时——仅仅为一段几分钟的电影，如果你认为值得的话。让预算和投资人去见鬼吧，你只想要一部令自己真正满意的作品，所以你必须在每一个环节尽心尽力，每一个镜头、每一句台词、每一件服装……所有的一切你都必须考虑，仅仅就为这几分钟，电影公司或许就要建造十几座新的摄影棚。当然最后付出所有的努力之后，你会获得你所需要的电影。狮头电影公司专为执著而疯狂的“导演”们准备了沙盘模式，所以即便你有再伟大的梦想、再异想天开的怪念头，在这里都可以获得实现，而这也大大刺激了那些一心想成为伟大导演的人们，于是狮头电影公司门口的长龙变得更长了。当然，在电影完成的最后，你会发现，这部耗资巨大的旷世大片只不过是狮头电影公司预录制动作和各式各样额外道具锦上添花的组合。不过这仍然令人沉迷，毕竟第一次有了自己的电影作品。

如果给我一家电影公司经营

狮头电影公司的投资人非常的慷慨和大度，所以当有人想在演员、导演之上能够谋求更大的权力时，他们放心地把公司交给了想经营的人。不过事先提醒各位准备上岗的CEO们，赚钱和艺术完全是不相干的话题。好电影能赚钱吗？或许能，但不好的电影同样也能赚钱。1920年的电影市场实在是一块黄金宝地，只要你不是想把公司全部的财产都花费在追求完美而进行的电影拍摄上，那么即便是经营一家像狮头电影公司这般集演员培训、电影制作、销售、明星养成等涵盖电影行业一切工作的超级公司，要保持盈利也非常容易。只要让电影不停地从生产流水线上出来推向影院，你不仅能够盈利，甚至很容易就变得财大气粗。



强大的电影制作工具足以让玩家实现自己的电影梦想，尽管它们本质上只是众多预演动作的组合

有人或许认为拍电影是一件对艺术认真负责的严肃工作，但如果你已经成了电影公司的经营者，那么很快就会扭转这个错误的观念，因为相比严肃认真，其实效率才是取胜的决窍。只要是电影就会有人观看，或许它的票房并不好，但相对于它的票房，它的拍摄周期更短，成本更低。所以或许一部好电影的票房可以顶上三部不好电影的票房，但一部好电影的拍摄周期和成本却远远超过三部不好的电影。因此如果你追求的是经营，那么电影的品质对你来说并非是一个关键的要素，而这也是狮头电影公司给所有经营者的启示。



漂亮的游戏画面在重现真实片场原貌的同时，也令玩家的投入度大增

当然，在同样的条件下，没有人不希望自己能拍出经典之作来，让票房和口碑双赢。不过聪明的经营者很快就发现，改变票房的关键很大程度上来自于跟随时代的发展，而非独特的拍摄手法和创意。在无声电影时代，你只要在屏幕上随便折腾出一点声音，票房立刻会有大的提高；而进入有声电影时代之后，给所有的对话都配音，又一个票房纪录诞生了。或许这有些讽刺意味，但在你担任狮头电影公司CEO期间，这样的事情的确经常出现。

导演和大亨，你只能有一种身份

导演可以创造梦想，大亨则能创造财富。也许每一个透过狮头电影公司进入电影业的人都希望能够两者兼顾，但现实的问题是，这根本不可能。所以如果你准备投身电影业，希望能够凭借狮头电影公司创造未来，那么从一开始，你就必须考虑清楚，是成为导演，还是成为大亨。

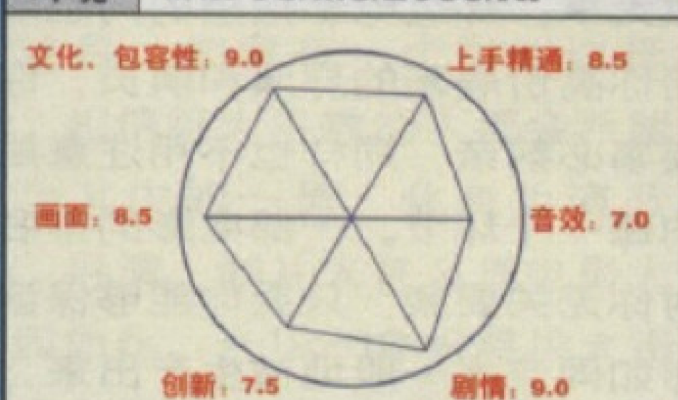
如果你希望成为一名导演，那么就不要去考虑经营管理和赚钱盈利，因为狮头电影公司混乱的人员架构会让你无所适从，在大量无意义的繁杂工作中浪费掉宝贵的电影创造时间。作为一名最纯粹的导演，你没有必要去为预算和成本控制头疼，不需要去为演员减压和心理治疗，这样你才能创造出你所想要创造的电影。如果成功了，你就可以把你的电影向朋友进行传送分享。相反，如果你希望成为一位大亨，那么电影拍摄的问题最好交给你高价雇来的导演和演员，你不需要事必躬亲，同样也不用注意拍摄中的每一个环节。一部电影的排名先后对你无关要紧，只要你能够保证新电影如同流水一般地被生产出来，你的成绩就会获得公司的认可，经营电影公司对你来说，不过是一门有趣的生意而已。

《电影大亨》是一个绝佳的创意，狮头电影公司为怀有电影梦想的人提供了一个舞台，如果你对此怀有兴趣，不妨来试试身手，或许你其实就是不亚于斯皮尔伯格的天才呢！

英雄传说VI 空之轨迹

SORA NO KISEKI

精品	总评 8.6	
制作	Falcom	
发行	娱乐通	
载体	DVD×1	
类型	角色扮演	
语言	简体中文	
环境	Win 98/Me/2000/XP	



配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 550Mhz
内存	256MB
显卡	32MB以上显卡
硬盘	1.9GB

《英雄传说VI——空之轨迹》（Eiyuu Densetsu VI：Sora no Kiseki，以下简称ED6）是“英雄传说”系列的最新作，Falcom公司五年磨一剑的精品。3D引擎的导入是本作在本系列中最大的革新，非常成熟的游戏系统和极其流畅的互动操作，凝结成日系RPG的集大成者。数十万字的海量脚本，细腻精致的NPC对白，营造出波澜壮阔的游戏世界。本篇攻略将以流程为主，心得为辅，力争在有限的版面内向各位玩家奉献出一篇全任务、全隐藏要素的实用攻略，至于全剧情乃至这个庞大的虚拟环境中的世界观，就只有各位玩家亲自去体验方能品味了。另外，本游戏中还有一些纯娱乐内容也将略过不提（例如艾丝的钓鱼、学园祭的爱情预测器等活动），这部分内容只是供玩家休闲娱乐之用，并不会影响到主、支线情节的发展。在快餐游戏流水化生产的今天，ED6深厚的内涵和庞大的架构显得与当今潮流格格不入，然而这正是其可贵之处。在上期杂志中笔者曾撰文评论本作，现在想来像史诗级或里程碑之类的定语完全没必要用，因为好游戏，自己会说话。

■游侠创作室 水寒

序章 父亲·启程

★主线情节

离开布莱特家，前往洛连特协会支部。从这里到完成主线任务1之前都相当于教学课程，初次玩ED6请务必耐心研习此处的教学内容，对今后的探险和战斗有事半功倍的作用。由于篇幅所限，以下笔者只能强调一下重点。

先后与协会二楼的雪拉扎德和一楼的爱娜对话后获得"游击士手册"，手册将作为游戏全程的主线与支线任务自动日志，因此游戏中对于NPC交待的各种线索名词不用费心去记，翻翻手册即可。故本攻略只叙述流程和关键之处的心得，至于各流程节点扩展的周边事宜（例如本段第一句话）能省则省，需要时请参考对白和手册。另外，手册中包含了一些游戏设定的常识，例如各种属性的作用，各种魔法的配伍和精确效果等，所有这些本应是RPG攻略必备的桥段就不赘述了。

到公告板领取主线任务1后，随雪拉到工房了解导力器和结晶回路的应用。其实主要是一个魔法配伍的技巧，这方面的经验只能靠玩家在实践中慢慢摸索，没有如何配最好的定论，笔者将在下文特定场合给些建议，仅供参考。需要注意的是，由于结晶链的组数和长度不同，应优先保证魔法关联组合较多的结晶回路处于最长的主链。

★主线任务1：实地研修·回收宝物

获得地下水路西北角落的宝箱，前往协会报告。在任务过程中的几场战斗中，约修亚将给出教学性质的指示，涵盖了所有的战斗技巧。其中最重要的两条如下。①要尽可能从怪物后方触发战斗，达成"先发制人"，这样在一般情况下相当于我方多获得一轮全体优先行动奖励，反之若被怪物从后方触发战斗，达成"被偷袭了"，则战斗时我方处于被包围情景，且敌军全体获得行动奖励。到了游戏后期，先发制人可获得完胜，被偷袭了则险象环生甚至战斗失败，尤以人质战最为明显。②对于某些怪物（如地下水路中的"飞萤"），魔法攻击远比物理攻击有效。游戏中数百种怪物特性纷呈，以后还会遇到对物理攻击完全免疫+反弹的日常怪物（非BOSS），若是不慎用范围攻击战技打过去，怪物毫发无伤，自己却挂掉了……所以要针对怪物特性来整装和作战，这点下文还会提到。



艾丝蒂尔的香闺



宁静的洛连特小城

★主线任务2：保护孩子们

到杂货铺购买《利贝尔通讯》→前往翡翠之塔2F保护孩子→布莱特家剧情对话→洛连特市协会。从这里开始，游戏初期路边会遇到的魔兽大都怕火，建议优先配备火系魔法。救孩子时选择"和约修亚一起出击"将获得BP+1的额外奖励。保护孩子的战斗是人质战，必要时请用艾丝蒂尔的"挑拨"战技吸引敌方火力。



神秘诡异的翡翠之塔

支线任务1：寻找发光的石头

委托期限：卡西乌斯启程～进入玛鲁加矿山

报酬：BP2、30米拉、肉馅丸子×5

和工房西边的卡雷尔对话→调查杂货铺招牌下面的排水沟→从洛连特东南角的下水道口进入地下水路→在水路北端得到结晶碎片→交还卡雷尔。

支线任务2：牛奶小街的通缉魔兽

委托期限：卡西乌斯启程～在旅馆和奈尔对话

报酬：BP3、600米拉

西端出城→沿牛奶小街往威尔特桥方向一直走→发现魔兽。魔兽是菠萝怪，怕火，会自爆，同它保持距离用火系魔法轰杀是明策。类似剿灭魔兽系列的委托，不从公告板领取也能直接触发并完成。

★主线任务3：帕赛尔农场的魔兽

前往帕赛尔农场→与西南端的缇欧对话→去正屋与主人对话→调查农场各场所发现并捕捉魔兽。没有"捕捉失败"将获得BP+2的额外奖励，有"失败一次"额外奖励BP+1。

支线任务3：更换路灯

委托期限：完成农场任务～进入玛鲁加矿山

报酬：BP3、600米拉、妨害2

与工房的佛莱迪对话→前往指定路灯→击退魔兽并更换路灯→告知佛莱迪。由约修亚更换路灯或由艾丝蒂尔输入正确密码“544818”将获得BP+1的额外奖励。

支线任务4：训练士兵

委托期限：完成农场任务～在旅馆和奈尔对话

报酬：BP3、500米拉

经牛奶小街前往关所→与东南角屋子内的队长对话→训练战。战斗胜利将获得BP+2、米拉+200的额外奖励。

支线任务5：采蘑菇

委托期限：完成农场任务～完成记者们的向导任务

报酬：BP3、700米拉

和飞艇坪的奥维德对话→经玛鲁加山道在地图东北端发现荧光菇→击退魔兽→将菇交给奥维德。

支线任务6：采集药材

委托期限：完成农场任务～通过威尔特桥（第一章）

报酬：BP3、250米拉

先行收集→与飞行系魔兽战斗获胜可得魔兽羽翼→神秘森林深处可采得熊刺草→和教堂的迪拜恩教区长对话。神秘森林的黄蜂怕火，含毒属性攻击，可装备银耳环免疫。神秘森林的怪物相对较强，采得熊刺草即可，更深处等后面雪拉加盟后再一同去冒险。

如果以上主支线任务均完成的话，回协会报告后应获得准游击士升级评价，奖励“情报”，建议将“情报”装备于约修亚5-2中的2链上，由此今后战斗中将显示敌方的详细资讯和相关特性，是极实用的特殊道具！



塔顶的古代遗迹，隐藏着本作最大的阴谋

★主线任务4：克劳斯市长的委托

去市区东侧的市长官邸→前往玛鲁加矿山→通过变轨装置借来导力梯钥匙并乘导力梯到地下二层→从矿长处得到翠耀石→连续触发剧情战救出各处矿工→回市长官邸二楼办公室交翠耀石。

支线任务7：寻找小猫

委托期限：完成克劳斯市长的委托～在旅馆和奈尔对话

报酬：BP2、500米拉

去酒馆东侧的露天茶座→与伊娜对话→先后在钟楼东北侧→游击士协会前→钟楼东南侧→教堂内→教堂内二楼

●《红耀石》完全收集（隐藏的最强武器）

书籍收集是“英雄传说”系列的保留节目，本次的目标是《红耀石》全11卷，各卷的获取时机稍纵即逝，打算收集的话就要留神了。

1.洛连特地区：约修亚和艾丝蒂尔的研修结束后，到亚班特酒馆旁边较为靠里的民家二楼往里面走的房间内与雷特拉对话。

2.洛连特地区：第一章伊始，与在牛奶小街尽头威尔特桥守卫的士兵哈罗德对话。

3.柏斯地区：在士兵通知说摩尔根将军回来了后，与哈肯大门酒吧中的马尔科对话。

4.柏斯地区：在听了塞西尔婆婆和库瓦诺老人的话后，准备前往瓦雷利亚湖畔时，到柏斯超市与里布罗对话。

5.卢安地区：在杰尼丝王立学院的学园祭结束后，去玛诺利亚村之前，与卢安市区的玛奇尔达对话。

6.卢安地区：第三章伊始，到杰尼丝王立学院的社团大楼资料室与帕布尔对话。

7.蔡斯地区：中央工房的事件之后与朵洛希分别，向红莲之塔去的途中到沃尔费堡垒与布鲁诺对话。

8.蔡斯地区：终章伊始，从中央工房地下的卡鲁迪亚隧道回到艾尔·雷登关所，与一楼旅店的接待员士兵奥塔对话。

9.格兰赛尔地区：终章伊始，从王都格兰赛尔南街区出去，经庭园大道与格鲁纳门的士兵塞维安对话。

10.格兰赛尔地区：当主线剧情进行到夜晚经过市区前去大圣堂时，先到格兰赛尔空港与拉尔夫对话。

11.格兰赛尔地区：武术大会正式赛开始后第三天，与格兰赛尔东街区的安敦对话，让他看到中意的女性NPC三次，场景切换后需要重新来过。

收集齐全11卷后，当进行到集合全部游击士准备解放艾尔贝离宫作战时，与巴拉尔咖啡厅的老板对话，选择获得男女主角隐藏的最强武器“黑千鸟·白千鸟”或“太极棍”。

● 《利贝尔通讯》完全收集

目标是《利贝尔通讯》全10期，同样要抓紧在当期的发售时间内到各地杂货铺购买，本收集没有奖励，纯为完美游戏型玩家布置的特色设定。

1. 序章：洛连特，在翡翠之塔救出孩子们之后。
2. 第一章：洛连特·柏斯，市长官邸的强盗事件解决之后。
3. 第一章后半：柏斯，南街区的调查开始之后。
4. 第二章：柏斯·卢安，空贼集团被王国军逮捕之后。
5. 第二章后半：卢安，去参加完学园祭之后。
6. 第三章：卢安·蔡斯，逮捕了戴尔蒙市长之后。
7. 第三章后半：蔡斯，在飞艇坪送走了金之后。
8. 终章：格兰赛尔，救出了拉赛尔博士之后。
9. 终章后半：格兰赛尔，游击士们会合之后。
10. 终章末期（特别号）：格兰赛尔，成为正游击士之后。

阳台发现小猫→送还小猫。发现小猫的前三个事件触发对行进方向有要求，建议从露天茶座出发前往各地点。

支线任务8：艾利兹街道的通缉魔兽

委托期限：完成克劳斯市长的委托～打倒通缉魔兽

报酬：BP4、1000米拉

沿艾利兹街道一直走→过桥时发现魔兽。魔兽是多角铁牛，皮厚，建议提前储存好CP，用S战技解决。

★主线任务5：记者们的向导

按洛连特旅馆→亚班特酒馆→梅尔达斯工房的顺序和两位记者会合→前往翡翠之塔→登上塔顶平台→与每个人对话→回协会报告。朵洛希会偶尔使用照相机对魔兽进行拍照，使魔兽陷入“黑暗”状态。塔内的竹刀飞鱼有吸血特性，伤敌十指不如断敌一指。用物理攻击打抗魔高的波波类怪物。


这年头连空贼都讲究科学技术是第一生产力

★主线任务6：市长官邸的强盗事件

在协会听到市长报案→雪拉扎德加盟→调查市长官邸→向雪拉扎德报告→旅馆与店主对话→飞艇坪与售票员对话→前往神秘森林深处东北端→和乔丝特等人战斗→回协会报告。调查办公室、阳台、楼顶置物室、大门，和市长夫人及女佣对话，以上皆完成后再去向雪拉报告方能继续。分析报告中依次选择“七耀石→团伙→二楼阳台→旅行者”可获得最高的BP+12奖励作为本任务报酬。乔丝特手下的三个盗贼带毒属性攻击，乔丝特本人物理防御较高，用魔法或提前储备CP用战技解决这场战斗会相对容易些。


钟楼远眺，埋藏着艾丝蒂尔伤心的童年



第一章 消失的定期船

支线任务1：送亲笔信

委托期限：第一章开始时～在威尔特桥办完手续

报酬：BP2、800米拉

到教堂接受迪拜恩教区长的委托→将亲笔信交给柏斯教堂的豪尔斯教区长。

★主线情节

通过威尔特桥去柏斯→到柏斯协会支部。

支线任务2：收集食物材料

委托期限：进入柏斯协会～从王国军那里被释放

报酬：BP3、800米拉、料理菜谱“王国煎蛋卷”

先行收集→与鸟形魔兽战斗获胜可得“魔兽鸟肉”×5→前往柏斯东北角的安特洛丝餐厅→交给餐厅厨房的格露娜。“王国煎蛋卷”可回复全体500点HP，加之相关食材易获，是本阶段连续战斗间整备常用的大盘料理。

支线任务3：东柏斯街道的通缉魔兽

委托期限：进入柏斯协会～从奈尔那得到情报去拉文努村

报酬：BP4、1000米拉

沿东柏斯街道走→在通往迷雾峡谷方向支道的东侧发现魔兽。魔兽是帝王蝎×1、妖后蝎×3，含毒属性攻击，帝王蝎怕土，妖后蝎怕风。这一仗如果不装备银耳环的话，会有点头疼。

支线任务4：搜寻山道的魔兽

委托期限：进入柏斯协会～去拉文努村

报酬：BP4、1500米拉

沿西柏斯街道→经拉文努山道前往拉文努村→找村长了解情况→进入废矿的山道→与魔兽交战。魔兽命运编造者机动力高且没有明显的属性弱点，提前储存好CP用S爆发技解决。

★主线任务1：定期船失踪事件

到北市区西侧的市长官邸与执事对话→前往教堂与女佣对话→进超市找到市长→在市长官邸接受搜索定期船的委托→沿东柏斯街道经钢壁之路到哈肯大门→与东北屋门口的士兵交谈→与休息处的旅行者（奥利维尔）对话→在关所和将军会面→奥利维尔短暂加盟。

支线任务5：迷雾峡谷的通缉魔兽

委托期限：和将军会面～在湖畔的旅馆定下房间

报酬：BP5、2000米拉

沿东柏斯街道往北岔路至迷雾峡谷→顺左岔路一直走→在吊桥处发现魔兽。魔兽是寒冰之尊，擅水系魔法，怕火。

支线任务6：调查熊刺草

委托期限：和将军会面～第二章通过古罗尼峰的关所。

报酬：BP4、1000米拉。

完成本章支线任务1后发生→与超市药店的思潘斯老人对话→在迷雾峡谷山路旁的树根处采得熊刺草→交给思潘斯。

支线任务7：琥珀之塔的可疑人物（隐藏任务）

委托期限：和将军会面～从王国军那里被释放

报酬：BP4、2000米拉

经安塞尔新街前往琥珀之塔→一路打到塔的五层→救下被魔兽袭击的亚鲁瓦教授。隐藏任务是，在协会告示栏上不会张贴的任务。

支线任务8：安塞尔新街的通缉魔兽

委托期限：和将军会面～在湖畔的旅馆定下房间

报酬：BP5、1500米拉

沿安塞尔新街一直走到接近终点→在通往瓦雷利亚湖的干道上发现魔兽。魔兽是龙涎香龟×6，物理防御较高，建议用火系魔法对付。

★主线情节

回柏斯奥利维尔离队→向市长报告→主线任务2。

★主线任务2：定期船失踪事件（续）

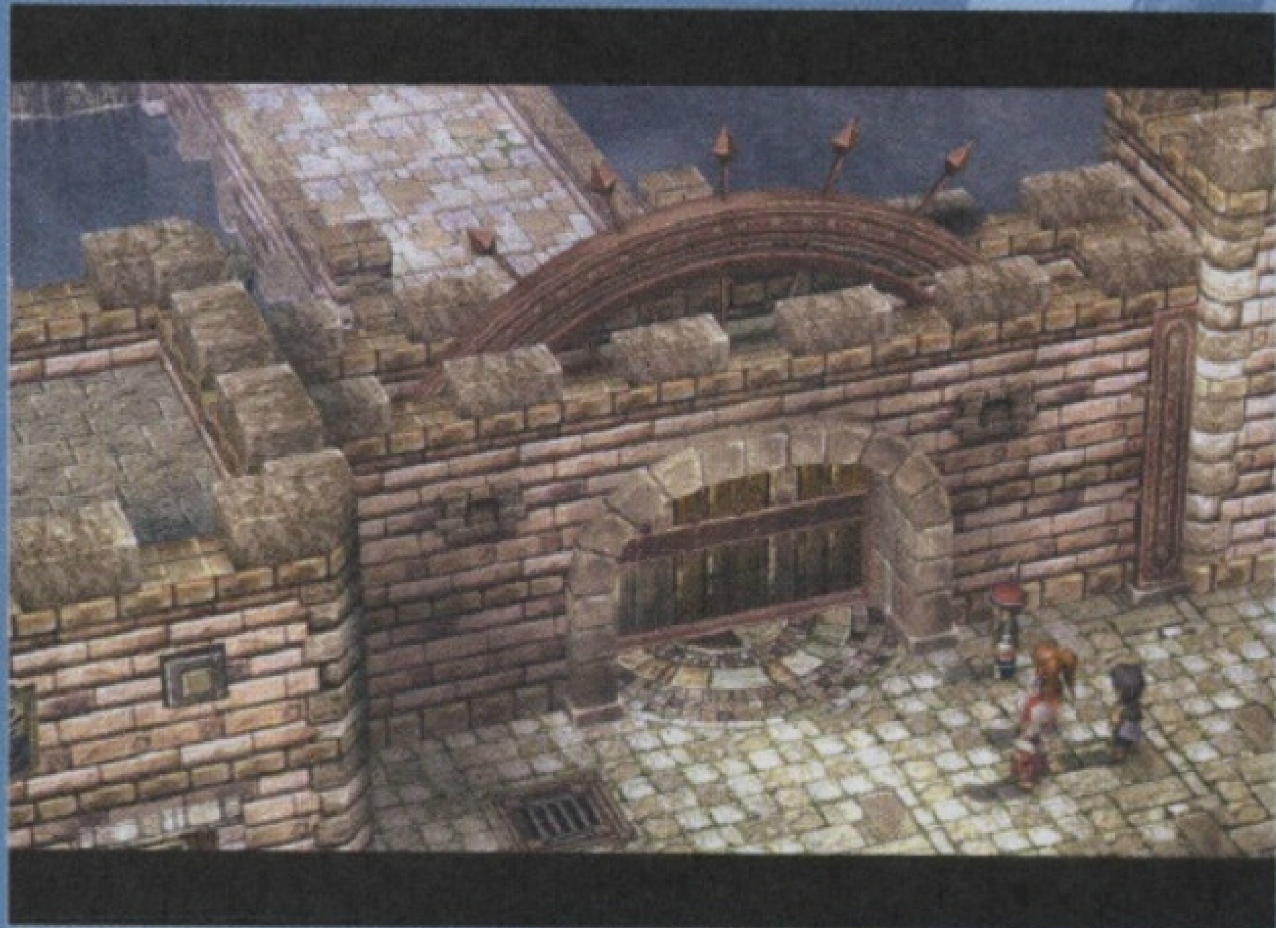
到城北酒店→从奈尔那得到情报→去拉文努村。

支线任务9：护卫委托

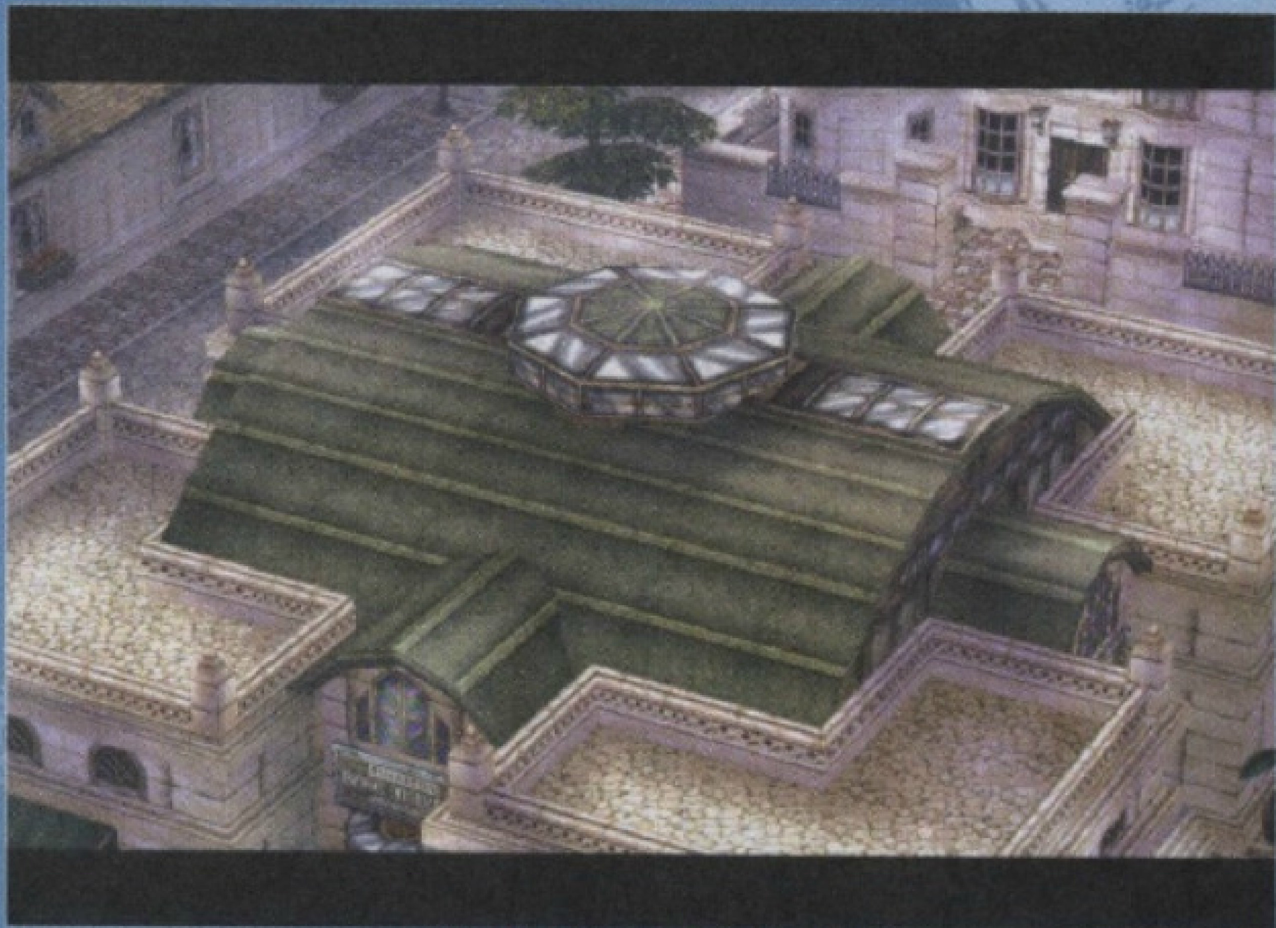
委托期限：从奈尔那得到情报去拉文努村～从王国军那里被释放

报酬：BP4、1000米拉

到旅馆一层的房间与哈尔德氏会面→在城西出口处与他会合→沿通往卢安方向的西柏斯街道走→在古罗尼山峰过桥时发生两次剧情战→将委托人平安送到山顶关所。剧情战触发时选择“正面突破”将获得BP+1、米拉+200的额外奖励。



威尔特桥关所



柏斯的骄傲，全国最大超市

支线任务10：西柏斯街道的通缉魔兽

委托期限：从奈尔那得到情报去拉文努村～从王国军那里被释放

报酬：BP4、1200米拉

沿西柏斯街道前进→在进入古罗尼山道前发现魔兽。魔兽是雷震狂鱼，擅全屏电击大法，弱电属性是土，此时最好队伍中有人能使用范围回复术（注意战斗前将我方阵形排得紧凑些）。

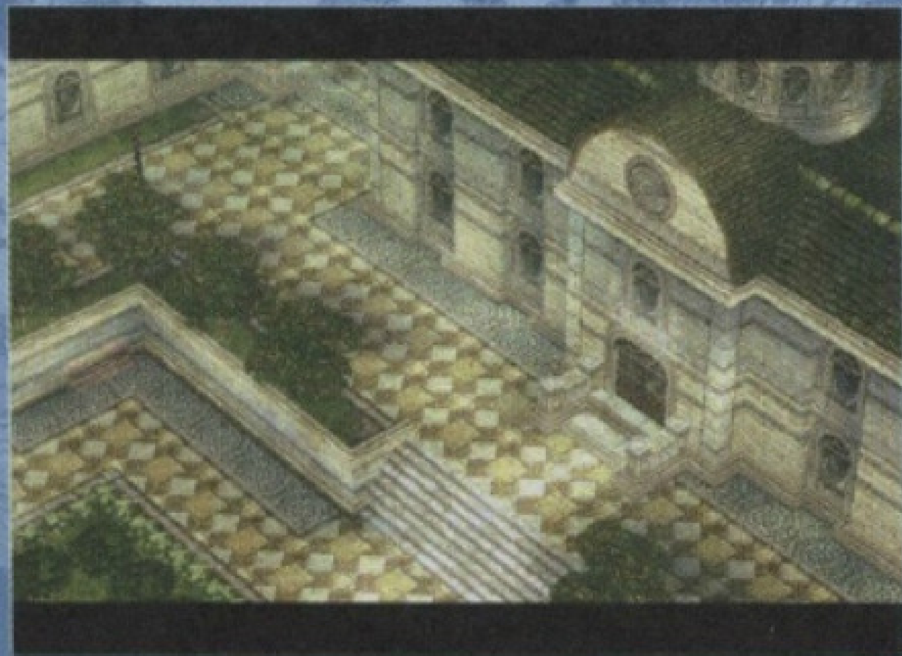
★主线情节

在拉文努山道遇到重剑阿加特→进入拉文努村与村长对话→在村边的栈桥处找到鲁伊→通过村北小门进入山道前往废矿碰壁→回村找村长→到村东北部的墓地上与村长对话获得废矿的钥匙→进入废矿后往左走到尽头就是出口→与空贼吉尔等人开战→对现场的定期船进行全面搜索→出船被摩尔根将军的军队逮捕。吉尔的炸弹是范围攻击，我方阵形应分散开，当然最好是利用吉尔启用炸弹的吟唱时间，迅速多人发动S爆发技进行压制。搜索定期船应将每个房间都跑遍，最后前往三层的甲板触发剧情，选择最后一项。


国境的要塞，哈肯大门

★主线任务3：南街区强盗事件

由于市长保释而被释放→在市长官邸接受市长的调查委托→奥利维尔加盟→前往柏斯南街区→到鲁希尔工房二楼与记者二人组交谈→到武器店对门的民宅和塞西尔婆婆对话→出门后与军官起争执→上校解围后和老婆婆对话→找刚刚归来的库瓦诺爷爷→从南街区出发沿安塞尔街道往南走→到瓦雷利亚湖→询问湖畔旅馆的老板→与湖畔栈桥上钓鱼的罗伊德交谈→回旅馆订好房间→艾丝蒂尔钓鱼迷你游戏→阳台上有约修亚遗下的《实录·百日战役》→到栈桥上与约修亚对话→深夜经川蝉亭西侧的外楼梯至二楼凉台→空贼兄妹出现→前往栈桥→剧情。


王立学院，主楼鸟瞰

★主线任务4：南街区强盗事件（续）

从街道方向追踪至琥珀之塔→潜入飞艇到空贼基地→沿路与空贼小喽罗战斗过去→解救人质。空贼基地中有剧情战的房间都是有门的，整备后再选择冲进去。

支线任务11：黑色笔记本（隐藏任务）

委托期限：无（发现黑色笔记本时）～第二章通过古罗尼的山顶关所

报酬：BP5、2000米拉

在空贼基地B2北侧仓库→调查导力吸尘器发现笔记本→交给哈肯大门的士兵。

支线任务12：被盗的戒指

委托期限：从王国军那里被释放～第二章通过古罗尼的山顶关所

报酬：BP5、2000米拉

在空贼基地B2西北侧房间→开宝箱获得宝石戒指→交还南街区最东边屋子里的拉娜。以上两个支线任务若漏拿了关键道具，离开空贼基地后就无法完成了。

★主线情节

空贼基地B3→进房间与空贼兄妹三人对决→往基地的飞艇坪追杀→连续几批拦路小兵剧情战→到地面时军队已逮捕空贼→回协会报告→得到收信人卡西乌斯的小包→从西柏斯街道向卢安出发。空贼老大多伦的导力炮杀伤力大且是范围攻击，加上吉尔的炸弹和乔丝特的魔法，是有点难度的剧情战，建议采用储备足够CP抢先多人S爆发技压制的战术。

第二章 白花恋诗

★主线任务1：古罗尼山顶关所的魔兽

离开柏斯向西前往卢安→穿过古罗尼山道到古罗尼山顶关所→与第一间房内的士兵队长对话→留宿于隔壁房间→魔兽来袭→先看前门（来的方向）→再看后门（目标方向）→与重剑阿加特联手击退魔兽。

支线任务1：扫荡灯塔的魔兽（隐藏任务）

委托期限：第二章开始～开始校园生活

报酬：BP4、1500米拉

到巴伦诺灯塔与弗科特老人对话→逐层打上去消灭灯塔内的所有魔兽。

★主线任务2：玛西亚孤儿院火灾调查

经玛诺利亚小道前往玛诺利亚村→与白之木莲亭老板对话→到村子南边的风车小屋前用餐→徽章被偷→与杂货店外的少女商人对话→从东侧出村折北前往玛西亚孤儿院→抓住戴帽子的小男孩→剧情→科洛丝非典型加盟→离开孤儿院顺海岸线向东南方向走。科洛丝此时是很敬业的奶妈型角色，虽然不受我方操纵，但远远站在后面猛用回复系魔法，有这么坚实的后盾，放心攻击就是了。途经梅威海道时注意一处“一线天”地形，靠近

触发救人事件，需击退魔兽，可视为下文支线任务7的支线任务……

支线任务2：梅威海道的通缉魔兽

委托期限：在去卢安协会的路上必定会发生

报酬：BP4、1500米拉

从柏斯往卢安方向行进→在梅威海道途中发现魔兽。魔兽以卷尾蟾蜍为首，怕水系魔法，其实附属的鬼火草更可怕，含以本体为中心的扩散型混乱特性范围攻击，被这种低级生物搞得自相残杀那才叫凄惨。在今后尤其是本章鬼火草也很常见，配备百合项链免疫混乱是很有必要的。由于魔兽位置刚好拦在前往卢安的必经之路上，本支线任务必然触发。

★主线情节

抵达卢安→前往卢安协会支部→通过伦格兰德大桥到南街区仓库东南角落→与门前围红色腰巾的男人对话→回程途经大桥触发流氓事件→返回协会与嘉恩见面→到酒店开房→次日前往协会。

支线任务3：阿伊纳街道的通缉魔兽

委托期限：调查孤儿院的火灾情况～在学院遇到乔儿和汉斯



较小的无属性魔法“地狱之门”在中前期很吃香

报酬：BP4、1500米拉、试·零式导力枪

由卢安南街区南端出口出城→前往绀碧之塔→在塔前发现徘徊的魔兽。以绀碧之塔为巢穴的魔兽盔甲巨蟹，就是上文提到的能反射物理攻击的怪物，用魔法轰吧。

支线任务4：搜寻试制品

委托期限：去王立学院前～开始校园生活

报酬：BP3、1000米拉、攻击2

身怀支线任务3的战利品“试·零式导力枪”→到卢安的武器店二楼与加鲁诺对话。

支线任务5：仓库的钥匙

委托期限：去王立学院前～开始校园生活

报酬：BP2、1000米拉

和卢安南街区西边码头的蓝发男子哈库对话→上南街区亚克罗萨船员酒吧附近的木板桥→发现钥匙→在酒吧二楼发现钓鱼竿→和店员斯库阿洛对话借走钓鱼竿→回木板桥钓起“仓库的钥匙”→交还哈库。

★主线情节

前往玛西亚孤儿院→和现场的两名村民交谈→调查门把手、庄稼与烧焦残骸→去玛诺利亚村→到白之木莲亭→进二楼房间看望特蕾莎老师和孩子们→目的地卢安南街区仓库→发现伦格兰德大桥架起无法通过→从酒店地下一层的后门出去→与小船上的老人对话→借船过河→仓库踢馆渡鸦帮救出克拉姆→受科洛丝委托决定参加学园祭。在孤儿院调查时选择“人为的纵火案件”BP+2，追克拉姆时选择“仓库一带的那帮流氓”BP+2。在与渡鸦帮的战斗中科洛丝可操纵参战，她的S爆发技可大范围大幅度回复我方HP，连处于“战斗不能”的队员都能自动复活回复，非常实用。渡鸦帮众的攻击带毒属性，头目擅辅助技能，做好针对整备和CP储存的话并不难。



艾尔·雷登关所，飞流直下三千尺

支线任务6：运送维修工具箱

委托期限：去王立学院前～开始学院的宿舍生活

报酬：BP4、1000米拉



遥看瀑布，暂时的分别

与格拉纳特工房的索姆茨对话→将维修工具箱交给巴伦诺灯塔的弗科特老人。领任务后若与拉旺塔尔赌吧的普莱米奥对话，带着“亚瑟利亚葡萄酒”一起去见老人可获得“工作安全帽”的额外道具奖励。如果不仅带着上述葡萄酒，还带着“辣鳀鱼”一起去见老人的话，就能获得“斗魂扎头巾”的额外道具奖励。

支线任务7：调查古地图

委托期限：去王立学院前～第三章通过艾尔·雷登关所

报酬：BP3、1000米拉

与教堂的吉米对话→前往梅威海道→沿沙滩外侧的海岸线往南走（较隐蔽，请按V键参考地图）→调查尽头搁浅的木桶→将“航海图的碎片”交给吉米。如果在此之前

来卢安的途中在梅威海道救过被魔兽袭击的吉米，可获得额外奖励。

支线任务8：护送上山的叔父

委托期限：去王立学院前～开始学院的宿舍生活

报酬：BP5、1500米拉

与玛诺利亚村北边屋外的阿梅莉娅对话→在古罗尼山道上发现奥维德→击退魔兽→带奥维德回村。

支线任务9：烛台失窃事件

委托期限：去王立学院前～开始校园生活

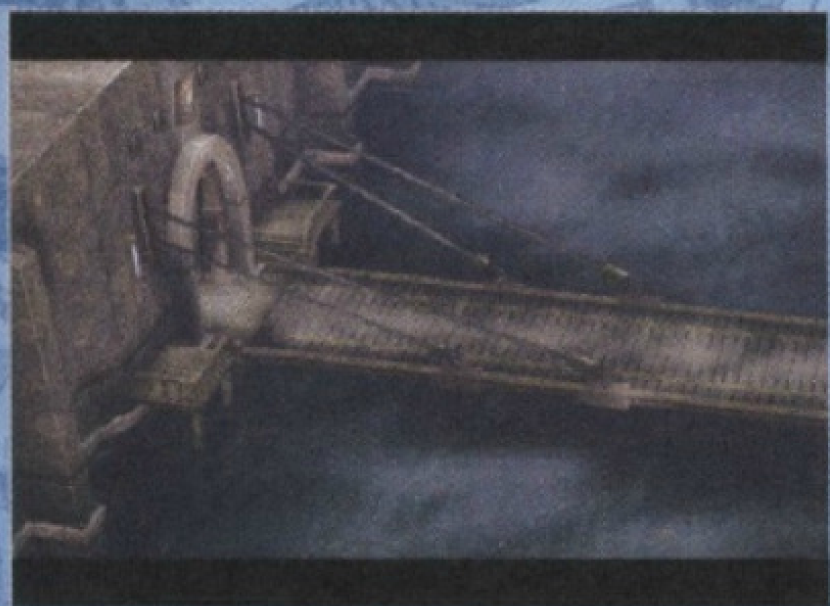
报酬：BP7、5000米拉

到市长官邸与秘书基尔巴特对话→按提示先后调查北街区的灯塔→拉旺塔尔赌吧二楼店员旁边的轮盘→卢安飞艇坪东边楼梯旁的搬运车→南街区港口的起重机→与支线任务5的委托人哈库对话。在完成支线任务5之前，本任务无法完成。

支线任务10：说服旅行者

委托期限：去王立学院前～开始学院的宿舍生活

报酬：BP3、1000米拉



雷斯顿要塞，易守难攻

由卢安南门出城→前往艾尔·雷登关所→与二楼的哈恩队长对话→选择第一项→进入一楼的关所餐馆→说服杜南公爵。无论选择何种说服分支最后都能达成目标，按顺序采取2-1-1-2的方式说服BP报酬最高。

★主线任务3：参加学园祭

前往王立学院→访问主楼内的校长室→到社团大楼二楼的学生会室→剧情推进到学园祭前夕→和校长谈话→到社团大楼咖啡座与约修亚等人谈话后就寝。谈话确认后就到学园祭当天了，若想完成下列隐藏任务请暂缓确认。

支线任务11：剿灭旧校舍的魔兽（隐藏任务）

委托期限：在学院遇到乔儿和汉斯～学园祭开始

报酬：BP3、1000米拉

从学院东边出口到旧校舍→与入口遇到的学生米克对话→打倒旧校舍内的四组魔兽。魔兽带毒性攻击，建议装备银耳环。

支线任务12：装饰校园（隐藏任务）

委托期限：在学院遇到乔儿和汉斯～学园祭开始

报酬：BP1、500米拉



与学院主楼前的勤务员巴克斯对话→调查以下三个地方→主楼右侧通往社团大楼前的走廊→北边男生宿舍前没有挂到旗子处→礼堂大门的右边。

支线任务13：收集资料（隐藏任务）

委托期限：在学院遇到乔儿和汉斯～学园祭开始

报酬：BP1、500米拉

与社团大楼二楼资料室里的罗基克对话→找到放置在以下三个地方的《卢安经济史》→社团大楼二楼的男生更衣室椅子上→教职员室的桌子上→男生宿舍阿吉尔的房间书桌上→交给罗基克

以上三个隐藏任务因委托期限特定且短暂，容易错过，请留意。

★主线情节



蔡斯著名的特色建筑——自动扶梯

学园祭当天→在社团大楼一楼发现亚鲁瓦教授→带领他到社会科的展场→下楼时和特蕾莎老师和孩子们对话→前往旧校舍找到约修亚→《白花恋诗》正式演出→学园祭结束→离开学院往卢安方向走→与报讯村民对话→赶赴玛诺利亚村。

支线任务14：梅威海道的通缉魔兽②

委托期限：学园祭结束后

报酬：BP5、2000米拉

在梅威海道途中发现魔兽，由于魔兽位置刚好拦在前往玛诺利亚村的必经之路上，本支线任务必然触发，战斗要点和先前支线任务2的魔兽一样。

★主线情节

进白之木莲亭二楼房间探望特蕾莎老师→阿加特短

暂加盟→前往巴伦诺灯塔→逐层突破上去→与两个黑衣人的剧情战（阿加特离队）→返回卢安→到协会报告→进市长官邸→上二楼与市长对质→选择“已经找到关于袭击事件的犯人”→与两头魔兽的剧情战→剧情。阿加特体力和攻击力较高，机动性和魔法较差，是典型的前线炮灰主力。从巴伦诺灯塔开始到市长官邸的一系列战斗都不是很



风之领域因选点自由，是早期最常用的范围魔法

轻松，特别是最后的魔兽组合很难对付，建议在进市长官邸前找些小怪把CP攒够。魔兽攻强血长，且一头抗物理攻击一头抗魔法攻击，更无耻的是一头挂了会自动赋予另一头更高的机动性和杀伤力，笔者个人感觉是游戏至此最辛苦的一场战斗。

第三章 黑色导力器

★主线情节

告别科洛丝→沿卡鲁迪亚隧道前往蔡斯→主线任务1。

★主线任务1：过隧道初到蔡斯

隧道尽头发现提妲→原路返回→击退魔兽救下提妲→提妲短暂加盟→通过隧道到达蔡斯市的中央工房B1（提妲离队）→前往蔡斯的协会支部→从雾香处获得“给工房长的介绍信”。袭击提妲的是废弃蠕虫×4，含降低机动力的特性攻击，这场剧情战非常容易。暂时不要到卡鲁迪亚钟乳洞区域冒险，相对现在而言，这里的企鹅形魔兽算比较厉害的，待之后相关剧情需要时再来就水到渠成了。

支线任务1：募集临时图书馆员

委托期限：进入蔡斯市的协会～进入终章前没有找到书

报酬：BP3、250米拉

与中央工房二层资料室的康丝坦茨对话→分别到中央工房内的以下三个地方：三层设计室书柜前、四层医务室床边桌上、四层实验室的长桌上回收三本书→交还康丝坦茨。找到书却没有交还的话，在终章开始时是无法进入蔡斯的飞艇坪的，下同。

支线任务2：临时图书馆员的加班（隐藏任务）

委托期限：完成支线任务1～进入终章前没有找到书

报酬：BP3、500米拉

继续接受康丝坦茨的委托→从蔡斯的城南出→向南直走到亚尔摩村→进入红叶亭→调查屋后长廊旁边水池的石灯笼处→发现《艾尔贝啄木鸟的生态》→交还康丝坦茨。由于视角的局限，建议在踏上红叶亭内长廊后旋转镜头180度，就可很明显地发现路径。

支线任务3：续·临时图书馆员的加班（隐藏任务）

委托期限：完成支线任务2～进入终章前没有找到书

报酬：BP4、1000米拉

继续接受康丝坦茨的委托→从蔡斯的城南出→沿托兰特平原道行进→在到红莲之塔之前的场景东边有一个出口（按V键参考地图）→进入一不知名小场景→调查中央的石柱→发现《哈茨少年冒险记·下》→交还康丝坦茨。

支线任务4：再续·临时图书馆员的加班（隐藏任务）

委托期限：完成支线任务3～进入终章前没有找到书

报酬：BP4、2000米拉、妨害3

继续接受康丝坦茨的委托→从蔡斯的城东出→前往圣海姆门→调查三楼正对楼梯的木桶→发现《31棵丝柏树》→交还康丝坦茨。发现书的同时获得游戏中仅此一颗的结晶回路“妨害3”，不但提供五点风系魔法组装点数，而且有80%几率打断敌方启动或吟唱中的战技/魔



蔡斯飞艇坪，纵深最大的场景

法，装备到像艾丝蒂尔这样有大范围攻击技的角色身上效果很好。

支线任务5：托兰特平原道的通缉魔兽

委托期限：进入蔡斯市的协会～提妲开始修理水泵

报酬：BP4、1500米拉

沿托兰特平原道前进→途中离道路不远的西侧发现魔兽。魔兽是金甲犀牛×4，皮特厚，建议用魔法轮番轰杀。

★主线情节

到中央工房→与一层的接待员对话→前往中央工房二层的工房长室→与玛多克工房长对话→和提妲前往蔡斯城西南角的拉赛尔工房→在研究室二楼发现博士→剧情→回协会报告→到工房长室找工房长→上中央工房三层的工作室。

★主线任务2：寻找内燃机和汽油

前往中央工房五层的演算室→通过导力演算机搜索"内燃引擎"和"汽油"的关联情报→去中央工房B1的导力器生产工场→与传送带旁的工人对话获得"汽油"→前往蔡斯飞艇坪→与售票员对话→与格斯塔夫维修长对话获得"内燃引擎"→集齐两者后回去交付博士→接受护送提妲到亚尔摩村的委托（提妲加盟）。

支线任务6：测试新产品

委托期限：寻找内燃机和汽油期间～终章通过圣海姆门

报酬：BP4、2000米拉

与中央工房四层实验室的蒂亚利对话→装备上"斯托雷加α"前往以下地点中的至少三个→亚尔摩村→艾尔·雷登关所→雷斯顿要塞→圣海姆门→沃尔费堡垒→向蒂亚利汇报结果（选择第二项）。一旦提妲开始修理水泵就无法再接受此委托。不装备"斯托雷加α"就算前往这些地方也是白跑。"斯托雷加α"可卖掉但任务则无法完成。如果去上述地点中的四个以上则可获得BP+2和"斯托雷加β"的额外奖励。

支线任务7：寻找运输车

委托期限：去亚尔摩村修理水泵～提妲开始修理水泵


军用飞行船着陆

报酬：BP4、1000米拉

沿托兰特平原道大路前进→在场景西南角（支线任务5魔兽所在的南侧）发现运输车→与王和布鲁诺两人对话→击退魔兽。魔兽是装甲兔×6，其技能"致命冲撞"有一击必杀的效果（将角色立即打成"战斗不能"状态），对付这样的怪物，还是装备骷髅项链免疫一击必杀为妥，否则就只能先下手为强同时期待自己的运气和人品了……

支线任务8：修理运输车（隐藏任务）

委托期限：完成支线任务7～提妲开始修理水泵

报酬：BP5、1500米拉

寻找运输车任务完成后→与中央工房三层设计室的普罗梅笛对话（非必须步骤）→到五层演算室→通过导力演算机查询运输车关联情报→到卡鲁迪亚隧道和中央工房的连通处→找工人鲁迪拿"驱动用的导力器"→返回运输车事故现场与王和布鲁诺对话，获得"驱动用的导力器"且尚未送出时，是无法去亚尔摩村的。

支线任务9：寻找新奇食材

委托期限：去亚尔摩村修理水泵～进入终章


雄伟的圣海姆门

报酬：BP3、1000米拉、料理"苦西红柿三明治"

到中央工房四层实验室→调查温室获得"苦西红柿"→交给福格尔酒馆的店长贝恩（选择"让他看食材"）。不断进出该实验室可反复获得"苦西红柿"，这样作为任务报酬的免费回复料理就滚滚来了。

支线任务10：禁烟强化周

委托期限：去亚尔摩村修理水泵～提妲开始修理水泵

报酬：BP4、2000米拉

到中央工房四层的医务室→与米妮亚姆医生对话→带着"新鲜牛奶"（身上没有的话蔡斯杂货店也有售）→与小猫安东尼对话→与五层演算室主任对话→与一层角落处的男子对话（选第二项询问）→前往二层的工房长室→同玛多克工房长对话→调查桌子得到"工房长房间的钥匙"→使用钥匙进入工房长室内屋→调查书桌发现香烟。

支线任务11：爱之使者（隐藏任务）

委托期限：去亚尔摩村修理水泵～提妲开始修理水泵



报酬：BP2、2000米拉

前往沃尔费堡垒→同守门士兵布拉姆对话→将情书带给中央工房B1工场的女工菲。如果在送信的同时准备好礼物一起给菲将获得额外BP奖励，其中“绒毛编织帽”的奖励是BP+4，且女王诞辰庆典时在空港旅游的NPC情侣为菲和布拉姆；“果馅饼”或“工作手套”的奖励是BP+2，且该NPC情侣为菲和鲁迪，算是一个隐藏的剧情彩蛋吧。拿到情书且没有交给菲的话，在终章开始时是无法进入蔡斯的飞艇坪的。


充满皇家气派的王城城门

以上一系列支线任务的委托期限都处于去修理水泵到开始修理水泵之间，由于该主线任务内容连贯，间隔短暂，因此这批支线任务一不小心就统统错过了，请留意。

支线任务12：利塔街道的通缉魔兽

委托期限：去亚尔摩村修理水泵→看见朵洛希拍摄的照片

报酬：BP5、2000米拉

从西边出城→沿利塔街道走→在岔路附近发现魔兽

魔兽是水银蝰蛇×1和剧痛眼镜蛇×4，皆带毒性攻击，剧痛眼镜蛇偶尔会呼唤同伴。水银蝰蛇建议用无属性魔法（以时属性点数为主配伍的非四大元素魔法）解决，稳妥起见最好佩戴银耳环。

★主线任务3：护送提妲到亚尔摩村

经托兰特平原道进亚尔摩村→与温泉旅馆红叶亭的老板娘麻绪婆婆对话→得到“水泵小屋的钥匙”→去村子北面高地的水泵小屋。领了主线任务3后，一旦踏入红叶亭即等同于“提妲开始修理水泵”判定，超时的相关支线任务将一律作废，而不是到水泵小屋开工才算开始修理，请注意这一点。

★主线任务4：援救朵洛希

提妲修理中→回红叶亭等待→与店员对话→出村沿托兰特平原道走到场景中段→在场景西侧发现朵洛希→击退魔兽→带着朵洛希回亚尔摩村。魔兽是侵蚀狼犬×6，虽然我方只有两人战力，但难度主要还不在这里，而是在于此为人质战，需保护朵洛希。朵洛希偶尔还会临危不惧，神经质地靠近怪物用照相机致盲，在侵蚀狼犬的高攻击下几口就挂掉。“挑拨”战技在此战中显得很重要，尽量使用范围攻击魔法也是以寡敌众的首选方案。

★主线情节

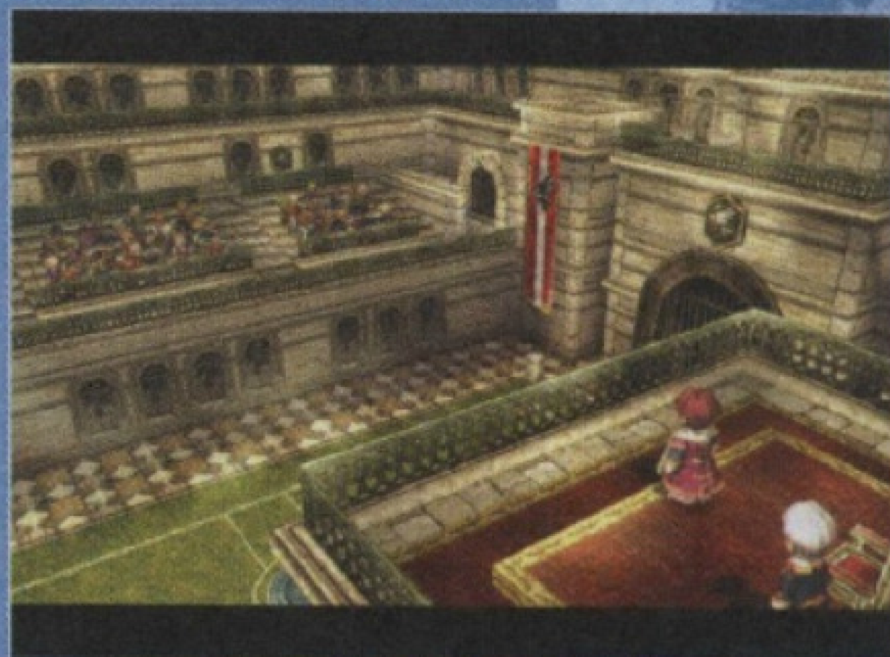
前往水泵小屋接提妲→一起回红叶亭→和婆婆对话→到二楼最里间的客房→剧情。

★主线任务5：中央工房受袭事件

回蔡斯→前往中央工房→在工房入口与工房长对话→沿一层右侧的紧急通道→跑到三层的工作室→阿加特加盟→前往五层的楼道走廊→赶往一层出口→剧情→回协会报告。出事的中央工房内散布着烟雾筒×5，每捡起一个烟雾筒将获得BP+1的额外奖励。

★主线任务6：探索红莲之塔

在协会的亚鲁瓦教授获得线索→经托兰特平原道→至红莲之塔→在塔的入口击退魔兽→一路杀到塔顶→与三个黑衣人的剧情战→剧情。塔入口处的魔兽是侵蚀狼犬×5，很熟悉了，构不成威胁。在入塔对话中选择“和黑衣人有关？”将获得BP+3的额外奖励。塔内宝箱或藏有魔兽岩溶捕猎手，擅全屏纵火，会自爆，建议用远程魔法或战技除掉。黑衣人先前也遇到过，不过那时是四打二，现在三打三，所以还是不能大意。按所持武器不同，黑衣人有“幻影刺杀”和“机枪扫射”两种战技，杀伤力都比较高，其中前者有一击必杀概率，后者是范围攻击。战前做好针对性的整备，并储备好CP用S爆发技的话，会相对顺利一些。


武术大会会场，观众云集

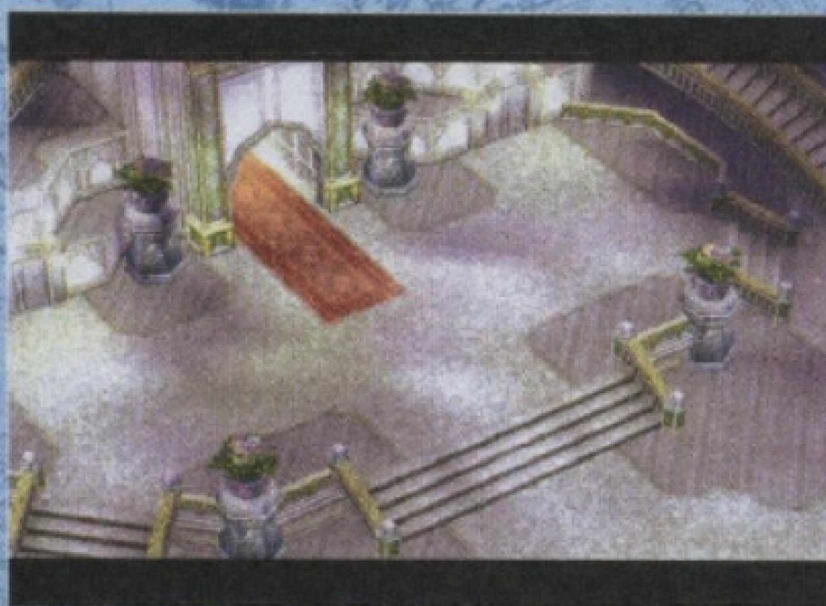
★主线任务7：去卡鲁迪亚钟乳洞采药

阿加特倒下→在金帮助下送其至中

央工房医务室→与米妮亚姆医生对话→前往教堂→与皮克塞恩教区长对话→回协会报告→金加盟→前往卡鲁迪亚钟乳洞→深入钟乳洞→朝西北角的洞窟湖逼近→调查洞窟湖的发光石柱→获得“塞姆里亚苔藓”→与帝王企鹅等的剧



情战→返回教堂→将苔藓交给教区长→领取“亚鲁福灵药”→送到中央工房医务室→与米妮亚姆医生对话→剧情→前往飞艇坪送别金→回协会报告。金是威力角色，攻防皆高血又长，特级肉盾，待今后出了范围攻击的S战技“奥义·雷神掌”（其实就是神龟冲击波）后，基本就无可挑剔了。钟乳洞的BOSS战有一定难度，不但帝王企鹅非常强悍，周边的四只企鹅也各有特技，这一战除了事先攒出S爆发技是必要措施外，要争取将各人的结晶回路都配置出范围攻击魔法，特别是火系魔法。


王城的会客大厅，富丽堂皇

★主线任务8：前往雷斯顿要塞侦查

与协会的雾香对话→看见朵洛希拍摄的照片→沿利塔街道→往北经佐达特军用道→到雷斯顿要塞入口→与士兵交涉→剧情。这里的对话选项是无所谓的，随意吧。

支线任务13：利塔街道的通缉魔兽②

委托期限：看见朵洛希拍摄的照片～本章内必须将其消灭

报酬：BP6、3000米拉

从西边出城→沿利塔街道往北边的雷斯顿要塞行进→途中发现魔兽。魔兽是嗜血魔狮×1、硬甲怪犬×2和侵蚀狼犬×2，这些魔兽的攻击力都比较高，且具备范围攻击战技，其中嗜血魔狮还有吸血特性。因剧情限制，此时只有艾丝蒂尔和约修亚两人作战，故我方人数相对劣势，此战显得更有难度。建议提前储备好全满200的CP，以便使用最强效果的S爆发技进行第一波攻击，且应该以嗜血魔狮为首选消灭目标。由于魔兽位置刚好拦在前往雷斯顿要塞的必经之路上，本支线任务必然触发。

★主线任务9：寻找拉塞尔博士

回协会→前往拉赛尔工房→到实验室楼上的房间→发现感应妨碍器→从蔡斯飞艇坪→乘坐工房船→与船上每个人对话→来到甲板→对话事件→会合阿加特和提妲→回格斯塔夫维修长处对话→到达雷斯顿要塞→通过中庭至西北处的研究所→避开门卫（壁虎游墙术）→从左侧铁窗窥视内部→剧情→打倒门卫→进入研究所和拉塞尔博士对话→原路返回行踪暴露→潜入司令部→沿左侧走廊下地牢→与空贼三兄妹对话→返回司令部入口→沿右侧走廊至最深处的房间→剧情→从暗门经下水道脱险。在协会对话中选择“亲卫队是被栽赃的？”将获得BP+3的额外奖励。根据潜入司令部前被士兵发现的次数（若被发现，则强制从研究所再次尝试脱离），获得零次（BP+3）/一次（BP+2）/二次（BP+1）/三次以上（无BP）的额外奖励。

终章 王都撩乱

★主线任务1：前往蔡斯飞艇坪

回协会与雾香对话→到飞艇坪与售票员对话→在登机处碰壁→出城前往圣海姆门→被士兵盘问→亚鲁瓦教授解围→通过关卡向北到达王都格兰赛尔→前往格兰赛尔协会支部→与艾南对话→到北街区的格兰赛尔王城→与王城城门士兵对话→到东街区东侧的王立格兰竞技场→与竞技场入口右侧的售票员对话→花1000米拉购票→与入口处的司仪对话→上竞技场二层的观众席→观看武术大会预选赛→前往一楼北侧的选手休息室→与游击士前辈四人组对话。

★主线任务2：到阳光铃铛酒廊

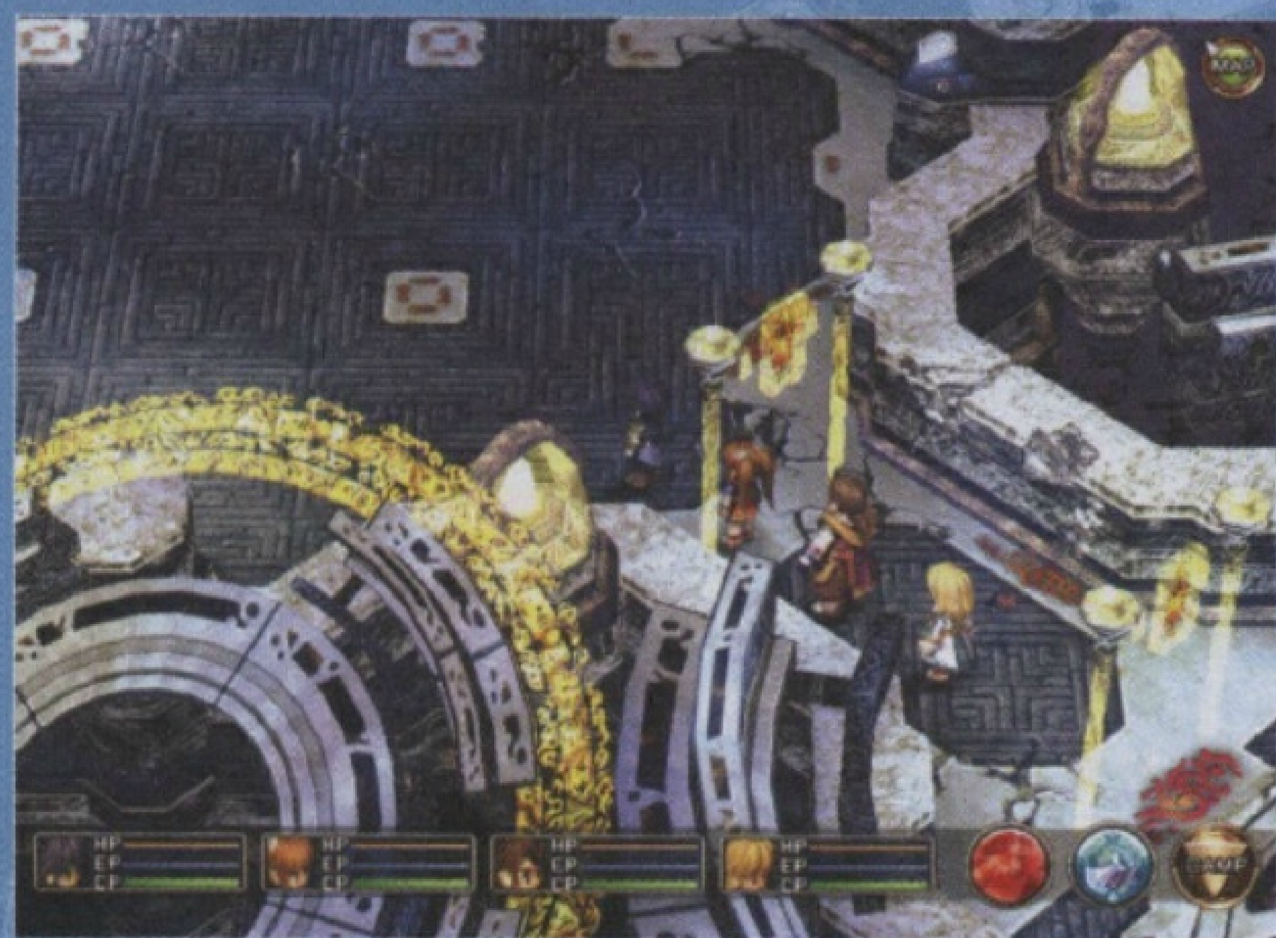
回协会与艾南商量→到东街区南侧的共和国大使馆→与使馆门口守卫对话→前往协会旁的阳光铃铛酒廊→发现奥利维尔→再去与使馆门卫对话→从南门出王都→沿庭园大道往艾尔贝离宫方向走→直到艾尔贝周游道东南岔路的尽头→击退魔兽救下修女→金出现加盟→击退第二批魔兽→返阳光铃铛酒廊→奥利维尔加盟→到北街区的罗恩鲍姆酒店登记→进酒店202室休息过夜。由于只有主角两人的队伍相对于艾尔贝周游道的游走魔兽和宝箱魔兽而言略显吃力，因此建议能避先避，优先触发剧情获得金甚至奥


在侍女的带领下感叹王城的豪华

利维尔的加盟后，再回过头来扫荡。救修女的两场剧情战，第一批魔兽是丘陵毒蜂×3，第二批魔兽是丘陵毒蜂×8，戴上银耳环的话没什么难度。

★主线任务3：为比赛做准备

到酒店大厅四人组队→为比赛做准备→前往格兰竞技场→在入口进行选手登记→进一楼南侧的选手休息室→与每个人对话→比赛→剧情→获得地下水路的钥匙A→到协会与艾南对话→回罗恩鲍姆酒店与奈尔对话→休息过夜。为比赛做准备，包括装备与道具的采购，结晶回路的配伍，到战斗地带（例如此时到艾尔贝周游道的话正合适）储备CP（最好能满200）顺带升级。道具方面除了免疫类



封印区域最底层，即将迎来最后的战斗

要针对敌人特性有所准备外，强烈推荐物美价廉的“替身木偶”（1000米拉/个），不但可抵消一次“战斗不能”（自动复活）+血补满，而且CP不会因该次“战斗不能”而清空，到了终章，CP就是王道啊！此乃消耗品，记得及时补充。本次比赛的对手是渡鸦帮三巨头加一精英肉盾。我方开战伊始即可连续用S爆发技压制，四人各自蓄满CP的S爆发技最强形态一轮过去效果是很恐怖的，这个策略将贯穿整个武术大会以及今后的所有类BOSS战。那个肉盾的防高血长，别理他，集中优势火力照顾



壮观的上古遗迹，最终战所在

攻击高战技多的三巨头。尽管对方有复活同伴且血补满的无赖招“持之以恒”，但是在采用S爆发技先发制人的策略后，连续范围攻击足以造成对方迅速在同一时段减员，遏制住复活效率，因此这场战斗并不难。比武获胜，赏金20 000米拉。

★主线任务4：到王都地下水路·西区

到酒店大厅四人组队→前往西街区西南角住宅街尽头→利用钥匙A进入地下水路→为比赛做准备。

支线任务1：地下水路西区的通缉魔兽

委托期限：武术大会第二天早晨～二人成为正游击士

报酬：BP8、3000米拉

探索地下水路西区时发现栖息的魔兽剪刀蟹，该魔兽有一击必杀概率特性。

★主线情节

前往格兰竞技场→进南侧选手休息室→比赛→剧情→到西街区南边的利贝尔通讯社→与奈尔对话→回协会与艾南对话→获得地下水路的钥匙B→回酒店的路上→与巡逻士兵对话→进酒店202室→躲过士兵的监视→前往西街区的格兰赛尔大圣堂→与尤莉亚中尉对话→获得介绍信→休息过夜。本次比赛的对手是游击士前辈四人组，看过之前他们的比赛实况就知道，四头血牛，分工和配置非常合理，远近攻防回复辅助各方面能力都很出色。然而实际交手时，一阵S爆发技过去，这个组合就没什么发挥的空间了……比武获胜赏金40 000米拉。“躲过士兵的监视”环节，失败的话会强制从酒店再次尝试潜行，士兵逐次减少（难度下降）直到全部消失。根据失败次数获得零次（BP+5）/一至二次（BP+3）/三至四次（BP+1）/五次以上（无BP）的额外奖励。以下提供一种路线，仅供参考。出酒店往北→折入东街区→（观察士兵巡逻规律）沿百货店西侧路南下→折向西进入南街区→（抓住士兵巡逻空隙）横穿协会与酒廊中间那条路→转入西街区→下台阶→（观察士兵巡逻规律）→到咖




合体后的幻想乐曲第二形态，最终BOSS

啡屋前→上台阶→抵达大圣堂。

★主线任务5：到王都地下水路·东区

到酒店大厅四人组队→前往格兰竞技场北侧小路尽头→利用钥匙B进入地下水路→为比赛做准备。

支线任务2：地下水路东区的通缉魔兽

委托期限：武术大会第三天早晨～二人成为正游击士

报酬：BP8、3000米拉

探索地下水路东区时发现栖息的魔兽骸骨鱼。

★主线情节

到格兰竞技场→前往二层观众席→与克鲁茨、朵洛希、亚鲁瓦教授对话→往竞技场入口走触发事件→进南侧选手休息室→比赛→剧情。本次比赛的对手是洛伦斯少尉队。在我方抢先一轮S爆发技压制下，三个半死不活的特务兵已构不成实质威胁，难度集中在洛伦斯少尉，这家伙无论机动性还是攻防都很强，特技"分身术"在不减少本体HP的情况下（注意这一招与之前路边遇到的有分身特性但也分H.P的怪物不同），还能幻化出一个除了血相对少防御很低其他方面都与本体无异的分身。赛前最好能给每个人都配置一套有范围攻击魔法的结晶回路，以便在不降低集中火力围歼洛伦斯少尉本体效率的同时，清理其分身和苟延残喘的特务兵。比武获胜赏金100000米拉、获得晚宴招待券。


幻想乐曲胸部的激光扫射是范围攻击

★主线任务6：出席晚宴

前往王城赴晚宴→串门各个房间与各地市长等人见面→经王城二楼东侧的楼梯→来到空中庭园→往西北方向接近女王宫入口→将介绍信交希尔丹夫人→回到房间→出席晚宴→到大厅触发谈话事件→前往王城一层的侍女休息室→经空中庭园至女王宫→与女王对话→原路返回在大厅触发逼问事件→回到房间与金对话。

★主线任务7：在王都寻找四位游击士

回协会报告→到阳光铃铛酒廊与库拉茨对话→到瓦伊斯武器商会二层与卡露娜




幻想乐曲最强全屏攻击“种族灭绝”

对话→到罗恩鲍姆酒店二层与克鲁茨对话→到东街区艾德尔百货店与亚妮拉丝对话→到利贝尔通讯社二层与总编对话→到格兰赛尔大圣堂与大主教对话→回协会报告→剧情→整备完毕后→与艾南对话确认作战。与通讯社总编对话时，分别选择“有人叫他出去”和“科洛蒂亚公主婚姻的相关事宜”可各获得BP+2的额外奖励。

★主线任务8：人质解救作战

冲入艾尔贝离宫→前往中庭回廊西侧最北端的会面室→剧情战→与管家雷蒙德对话→调查回廊北侧的大门碰壁→回会面室与雷蒙德对话→到回廊北侧最东端的展示室→调查东北角落的深红色大花瓶→获得备用钥匙→通过先前的大门前往纹章之间→打倒看守人质的两个重装甲特务兵→救出科洛蒂娅（科洛丝）众人→剧情。离开任意一间艾尔贝离宫的房间都有几率触发特务兵剧情战，是常见的二刀一枪组合，可重复触发，想练级的话反复进出房间即可。看守人质的重装特务兵不弱，事先攒出S爆发技轰杀。

★主线任务9：女王陛下营救作战

“约修亚组”回协会报告→整备前往地下水路东区→通过地图上标示“＝”的隐藏入口→到地下水路北区→选择“在这里等到正午”后待机。地下水路北区有一宝箱，其内有特殊结晶回路“叶隐”，装备后与魔兽接触也不会发生战斗，对练功狂人没什么用，不过很适合想节约时间的朋友。

★主线情节


金的最强战技“奥义雷神掌”——又见《七龙珠》

“艾丝蒂尔组”整备→乘特务艇飞向王城→“约修亚组”上地下仓库南侧的楼梯→打倒城门开关的守卫→“艾丝蒂尔组”空降王城→剧情战1→目标女王宫一路杀过去→剧情战2→前往女王房间的阳台→剧情战3。雪拉和科洛丝久未出现，如今再次加盟，需要好好整备，特别是她们的结晶回路配置。剧情战1的对手是凯诺娜上尉和两个特务兵，凯诺娜上尉的战技“毒弹乱射”是毒属性范围攻击，事先做好针对准备，这一战实在没什么难度。剧情战


艾丝蒂尔的最强战技“樱花无双击”

2的对手是杜南公爵和三个特务兵，杜南公爵纯属辅助作用，只需留意攻击力较高的重装甲特务兵就行了，在不打倒杜南公爵的前提下获胜可得到BP+2的额外奖励。剧情战3的对手是洛伦斯少尉，这一战极其BT，比游戏最终的几场BOSS战要难得多。看看洛伦斯少尉有多无赖吧：①超高机动性，在我方配齐“行动3+驱动2”的机动最强结晶回路组合下，他仍然有机会连续行动两次；②本身已是血牛，居然还是奶妈，一次可回复HP2000左右，即便在剧情战3前特地攒满S爆发技最强形态，照面就把他打半血，一眨眼血又快满了；③拥有范围封魔技、范围高强度攻击技、大地之墙·改（完全防御两次攻击，全游戏就他会），自己还免疫封魔等异常状态……笔者花了40分钟都打不下来，被迫整出个天价医药费事件，最后不得不祭起修改工具……由于是作为必败之战设计的，输了此战不影响剧情发展，赢了的话可获得BP+3的额外奖励。

★主线任务10：辉之环

乘导力梯下降→探索封印区域迷宫逐层打下去→在第三层发生剧情战→到最底层连续四场剧情战。这个迷宫最好完全探索一下，因为迷宫内的宝箱里藏有八位角色各自的最强武器（如果不考虑主角二人完成收集事件获得的隐藏武器的话）和最强防具。通过博士进行整备和换人，除了约修亚和艾丝蒂尔外，从其余六人中任选二人组队探索，人选可随时回临时据点轮换，不过，事实上一般定下来就不再轮换了，因为随着探索的深入，留在据点的四人等级显得逐渐滞后。笔者选择的是金和奥利维尔，因为在武术大会期间这个组合磨合较多，角色间的互补效应也令人满意。以下给出最后这个阶段笔者

个人的角色配置（结晶回路按从上到下顺序），仅供参考。此配置下四人均有最高机动性，无属性最强范围魔法“炽炎地狱”和范围回复魔法（金虽然只有单体回复但有范围完全防御的“大地之墙”）。

约修亚（战斗/探索）：死之刃1、驱动2/阳炎、精神3/鹰目、行动力3、省EP3、情报、神圣挂链、斗魂腰带。

艾丝蒂尔：省EP3、石化之刃、精神3、妨害3、行动力3、驱动2、替身木偶×2。

金：防御3、行动力3、省EP3、驱动2、精神3、封魔之刃、替身木偶×2。

奥利维尔：命中3、冻结之刃、行动力3、驱动2、省EP3、精神3、替身木偶×2。

第三层剧情战的对手是凯诺娜上尉和两架人形兵器，没难度，用S爆发技随便虐。最终剧情战1的对手是理查德上校和光子裁决×2。跟之前阳台上的洛伦斯少尉一比，感觉理查德上



星空下的最后一吻

校除了血几乎是他的两倍外，几无长处，唯一能拿得出手的S战技“残光破碎剑”虽然杀伤力在1000左右，但也不过是单体攻击。开战一阵S爆发技刷过去，基本就成四打一了，号称BOSS也没什么难度。

最终剧情战2的对手是散装环之守护者。注意幻想乐曲本体旁的两条守护之臂一抗物理攻击一抗魔法攻击，而且因为是连续作战，没办法开打就连放四个S爆发技了。不妨考虑在与理查德上校交战时确保绝对优势后，多拖延几个回合攒CP蓄S爆发技，这样的话打这一战时会轻松些，下同。

最终剧情战3的对手是合体后的幻想乐曲，攻击力相当高，尤其是单体攻击战技“死亡之怒”可打出2000+的伤害，队伍里面只有金可挨得住一下，换其他人中了都得挂。有两件事物在此战中充分显示出价值（以上述人员配置为前提），一是金的大地之墙，保持紧凑队形的话一个大地之墙就能赋予众人完全防御一次攻击的特效；二是替身木偶，给了四个人加起来就算不救都有10条命……对于幻想乐曲不时召唤的使徒系列人形兵器，别分心理会，佩带了斗魂腰带的约修亚出“漆黑之牙”的效率很高，靠这招的全屏杀伤特性在不影响集中火力打BOSS的情况下清理杂兵。此战是最终剧情战中难度相对最高的一场，但总感觉作为最强BOSS战来说还是偏容易吧。最终剧情战4的对手是垂死挣扎的幻想乐曲，剧情自动补充了四人的CP，一轮S爆发技过去就圆满了。

支线任务3：帝国大使馆的委托

委托期限：成为正游击士后与奥利维尔对话

报酬：BP3、2000米拉

参观王都时→进入王城谈话室→与奥利维尔对话→到协会看公告板→再次前去与奥利维尔对话。

★主线任务11：参观诞辰庆典

参观王都时→到艾德尔百货店北侧的休息区→剧情→进王城→上空中庭园→与约修亚对话→空之轨迹第一部剧终。

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

漫步于历史长河

——《文明IV》编年史

对于许多老玩家而言，如果说哪款游戏是衡量回合制战略游戏的标杆，相信大家会毫不犹豫地选择《文明II》。1991年推出的《文明》绝对是一款经典作品，当时游戏并没有中文版，很多玩家都是抱着字典进行游戏，可算是真正的寓教于乐了。而《文明II》则在前作的基础上，不但提高了游戏画面的品质，而且改进了《文明》最初设计过程后期才引入的经济模型。开放式、无时间限制、乐趣十足、令人欲罢不能的游戏特性，使其成为较前作更为经典的游戏。2001年秋季推出的《文明III》也是一款极为出色的续作，只不过游戏画面并没有达到玩家预期的标准，而且游戏特性与《文明II》也十分相似。尽管游戏的文化系统深化了游戏特性，但多人连线上的缺陷（而后推出的资料片支持联机对战）使得游戏本身相比较于前作略显苍白。尽管如此，《文明III》还是一经推出便立刻占据了游戏销量排行榜的首位，在一年之内销量突破了百万套，被众多媒体和玩家公认为当年的年度最佳回合策略游戏，成了“证明策略游戏仍然富有生命力并且能令人在电脑前流连忘返的胜利宣言”。如今，由“游戏教父”席德·梅尔精心打造的《文明IV》总算在千呼万唤中呈现于广大玩家面前，它不仅成功地继承了前作的优点并使其发扬光大，而且将出色的设计和优秀的创意融为一体。回顾过去，尽管我们说“《文明》系列带给我们的已足够”，但还是要张开双臂，迎接全新“文明”时代的到来。

（注：由于本游戏为虚拟历史情节，故本攻略中的内容与史实无关，特此说明。）

■游侠创作室 奥杰

精品 总评 8.8

制作	Firaxis Games
发行	2K Games
载体	DVD×1
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：8.5　拟真度：8.5

配置要求
CPU：Pentium41.2GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：1.8GB

有人说：“历史是一条长河，历史是一幅画卷，历史是一座高山，历史是一棵大树，历史是一本书，历史是一堵墙。”而我们，则曾见证过长河上涌起的滚滚波涛，画卷上描绘的绚丽色彩，高山上凸起的嶙峋巨石，大树上颤动的繁茂枝叶，书上撰写的优美文字，墙上堆砌的红砖绿瓦。或许你会好奇地问，你们是谁？我们只是漫步于历史长河中的匆匆过客，作为波斯帝国君主大流士（Cyrus）的辅佐大臣，用笔记录下岁月荏苒，世态变迁……



国王之丘

公元前3950年，我带领着一队战士（Warrior）和一队殖民者（Settler）辅佐波斯帝国君主大流士建造了苏萨城，步入了“文明”的历史长河。建城之后，君主首先下令生产一个战士，然后选择研究科学技术。虽然冥想（Meditation）、多神论（Polytheism）、捕鱼（Fishing）、农业（Agriculture）、狩猎（Hunting）、采矿（Mining）和采石（Masonry）几项科技对王国的发展都非常

重要，但君主决定将宗教信仰作为首要来发展，因此选择了多神论作为科技研究目标。这样，如果我们先于其他文明率先完成多神论的研究，那么苏萨城就将成为印度教的发源地，这是一件极为有益的事情。

公元前3920年，外出进行探索的战士发现了一个野外村落，并且于公元前3840年成功地占据了村落，获取了5点经验值。对于战士来说，每当获得2点、5点、10点和17点经验值时，就会自动提升等级。此刻，这个战士获得了5点经验值，也就意味着提升了两个等级。在Combat Ⅰ（+10%力量）、Woodsman Ⅰ（在森林或丛林中+20%防御）和City Raider Ⅰ（+20%城市攻击）3个选项之中，City Raider并没有什么实际用处，因为我们还没有准备去攻击其他任何城市，而Combat Ⅰ应该是一个不错的选择，但权衡之下我们还让战士升级为Woodsman Ⅰ。因为当战士继续升级为Woodsman Ⅱ之后，他在丛林和森林中能移动两次，将成为出色的探险者。



神谕建成

公元前3760年，随着苏萨城的影响不断扩大，发现城市辐射范围之外的马匹和象牙资源。为了能将这些资源收入囊中，我们必须向东建造另一座城市。而恰在此时，进行探索的战士发现了北方的埃及王国。女法老海特西普苏女皇（Hatshepsut，埃及第18王朝的女法老，也是埃及历史上最强大的女法老）对我们采取警惕谨慎的态度，而我们对她也只能选择宣战或维持和平，别无他法。当然，从目前的状况来说，我们不会愚蠢地向埃及王国宣战。维持和平可让双方相安无事，我们的战士继续探索，但无法进入埃及王国的疆域进行侦察，除非两国进入战争状态。

公元前3640年，当苏萨城生产出第1个战士时，有消息传来说其他国家已创建了佛教（研究冥想）。幸好，我们将精力和时间投入了多神论的研究中，没有受到这件事情的影响。君主指派新生产出来的战士驻守苏萨城，并且投入了一些资源建设兵营。与此同时，进行侦察的战士在东面发现另一个野外村落，并且得到一份地图，标志着王国南面邻近苔原，几乎没有发展空间，只有向北推进，在海特西普苏抢占地盘之前，占领北面的土地。另外，东面似乎还有一个建造城市的好地方，周围物产丰富，我们决定将其划入版图之中。然而让人稍微感到吃惊的是，进行侦察的战士在野外遭遇到凶猛的狮子。不过，战士并没有将狮子放在眼里。尽管野兽可吃掉没有防卫能力的单位，比如说殖民者和工人，但很少能伤害到战斗单位。更何况我们的战士已升级为Woodsman Ⅱ，不但本身在森林中防御+50%，而且升级带来额外+50%的防御加成。可以说对付狮子应该是轻


还是野蛮部落的华盛顿

常用快捷键

鼠标滚轮/ Page Up/Page Down：缩放视角
Ctrl+左箭头/Ctrl+右箭头：调整45度视角
Ctrl+数字键：分组编号
Ctrl+鼠标左键：选择全部相同作战单位
Ctrl+I：最小化用户界面
Ctrl+Tab：查看回合事件记录
Ctrl+B：开关纯地图显示
Ctrl+M：开关音乐
Ctrl+O：打开选项菜单
Ctrl+R：显示/隐藏资源
Ctrl+T：打开/关闭地图方格
Ctrl+Y：开关产出显示
Ctrl+A：强迫所有已安排行动的单位移动
Ctrl+S：储存游戏
Alt+鼠标左键：选择一个方格内的所有单位
Alt+C：选择方格内所有单位作为活动单位
Alt+I：取消用户界面
Alt+Q：从游戏中退休，在多人游戏中将控制权交给电脑
Alt+W：打开世界地图编辑器
Alt+D：更改玩家姓名和电子邮件地址
Shift+F5：快速存档（限单人游戏）
Shift+F8：快速取档（限单人游戏）
Shift+回车键：强制回合结束
Shift+Tab：与所有多人游戏玩家聊天
Esc：打开游戏选项菜单
Tab：与多人游戏中的队友聊天
W/回车键：在活动单位之间切换
/：在活动的工人之间切换
，/。：在同一方格中的单位之间切换
Home/End：在城市之间切换
Insert：开放最近的友方城市
P：发送地图信息给队友
F11：快速的切换进出全局视角
F12：打开百科全书


森林和矿藏

而易举的事情。然而，人算不如天算，战士损耗了一半生命力，不得不原地疗伤。通常，战士在自己的疆域内疗伤速度快于身处中立地域，而在其他文明的地域疗伤速度最慢。还好，多神论的发现让我们为之兴奋了一下，而苏萨城也成了印度教（Hinduism）的发源地。这样，凭借着宗教产生的各种增益作用，王国的发展速度有了明显的提高。接下来，继续选择科技发展。这次，我们将发展重点放在生产技术方面。尽管采矿和耕作是比较重要的生产技术，但苏萨城周围有很多母牛和马。因此，我们决定致力于研究畜牧业。不过，在能研究畜牧业之前，我们必须完成对狩猎技术的研究。另外，我们开始生产工人，以便能应用研究出来的技术。正当我们耐心地等待着工人的产生以及受伤的战士恢复时，英国女王维多利亚的探险者来到王国边境。与先前一样，对英国要么宣战，要么维持和平，我们还是选择后者，让英国探险者安全地离开。


"文化炸弹"的威力不容小视

公元前3360年，受伤的战士恢复了生命力，继续进行探险。一直向北穿过丛林之后，他杀死了另一只狮子，并且联络上甘地（Gandhi）的部队。当然，在外交方面还是简单的两种选择。不过，甘地是创建了佛教的家伙，由于宗教不同，他的王国与我们的王国关系-2。这也就意味着我们今后要么通过贸易改善关系，要么进行一场战争，拼个你死我活。

公元3040年，王国的第1个工人被生产出来了。与此同时，进行探险的战士再次遭到狮子袭击，生命值减半，不得不在丛林中疗伤。我们先将战士放在一边，安排工人进行相应的工作。由于其他劳动技

体制

游戏中的体制可分为5个方面，分别是政府（Government）、法律（Legal）、劳动（Labor）、经济（Economy）和宗教信仰（Religion）。随着科技的发展，每个方面都会衍生出5种全新体制。在5个不同方面的体制之间进行更改时，国家将会陷入无政府状态。不过，一个回合之后，无政府状态便会结束。另外，国家的领导者如果具有精神特性，那么体制发生变化时，国家不会陷入无政府状态。以下是各种体制的详细介绍。

政府

专制（Despotism）：维护费用低，没有任何加成作用。

世袭制（Hereditary Rule）：维护费用中等。城市中的战斗单位快乐度+1。前提是需要研发君主制（Monarchy）。

代表制（Representation）：维护费用低。专业人员研发能力+3。前5座最大的城市快乐度+3。前提是需要研究宪法（Constitution）。

极权国家（Police State）：维护费用高。战斗单位生产速度+25%。因为战争引起的不快乐度-50%。前提是需要研发法西斯主义（Fascism）。

普选权（Universal Suffrage）：维护费用中等。城镇生产力+1，可在城市中利用金钱加速建造，前提是需要研发民主主义（Democracy）。

法律

野蛮（Barbarism）：维护费用低，没有任何加成作用。

隶属（Vassalage）：维护费用高。新增单位+2经验。增加18个免费单位。前提是需要研发封建制度（Feudalism）。

官僚（Bureaucracy）：维护费用中等。首都生产力+50%，金钱+50%。前提是需要研发行政事务（Civil Service）。

国家地位（Nationhood）：维护费用低。每回合可将一个市民变为基本步兵，但会减少快乐度。兵营提供2点快乐度。前提是需要研发民族主义（Nationalism）。

言论自由（Free Speech）：无维护费用。所有城市文化+100%。城镇收入+2。前提是需要研发自由主义（Liberalism）。


文化的影响力让敌人不战而屈

术都还没有研究出来，我们唯一拥有的只是君主大流士掌握着车轮技术，因此工人能从事的工作就是修建到达马匹和母牛所在地的道路。

公元前2880年，畜牧业研究完成，我们立刻让工人在马匹和母牛的所在地建造牧场，从而增加国家的资源收入。随后，着手研究采矿技术，目的是进而研究青铜业。接下来，我们生产了一个侦察兵。尽管侦察兵的力量仅为1点，但他能移动两次，并且在与动物战斗时有100%的加成，可有效地对付狮子。我们派侦察兵向南行进，寻找维多利亚女王的所在



骑士的样子看起来颇为风光

地。这时，在北面进行探索的战士已找到了甘地的初始城市，它距离丛林另一侧的北部还具有很长的距离，看来我们两国短时间内不会有太多的接触。公元前2760年，母牛所在地的牧场建造完毕，国家的资源收入大幅度增加，苏萨城朝着更大规模方向发



近看长矛兵英姿飒爽

展。

公元前2600年，苏萨城发展成为3级城市。我们先是生产殖民者，然后在完成采矿技术的研究之后，调整了科技发展路线，暂缓青铜业的研究，转而开发农业，因为首都城市需要的食物量超过了预估。与此同时，我们的侦察兵也找到了维多利亚的初始城市。那里土地稀薄，大部分都是苔原和冻土，没有多少食物，并且维多利亚的王国完全被我们的边境封锁住。如果我们不与维多利亚签署边境开放条约，那么她将永远无法向北发展。维多利亚王国境内有一些大理石，有利于她建造一些奇迹。接下来，我们安排工人在苏萨城附近的山上采矿。不过，由于没有研究青铜业，工人无法砍除山上的树木，这也就意味着无法在生长着树木的山上进行开采。同时，进行探险的部队继续行进，先后发现了曼萨·穆萨（Mansa Musa）和恺撒（Caesar）的部队。等到采矿工作完毕之后，我们



印度的传教士走出德里

伟人

游戏中伟人的种类一共有5种，分别是大科学家、大预言家、大艺术家、大工程师和大商业家。他们不但具有共同特点，还具有各自的专属特长。他们的共同特点如下。

1.可发现各自相应的新科技，大幅度提高相应类型科技的研究速度。

2.触发黄金时代。第1次黄金时代需要两个不同类型的伟人，第2次需要3个，依此类推。黄金时代可大幅度提升文明的增长速度，但只能维持8个回合。

3.每个人每回合需要两块黄金的维护费用。发现科技后或永久定居后，这种成本才会消失。

4.可在某座城市选择永久定居，成为超级专业人员。根据类型的不同，可为城市带来一大一小两种附加效果。

大艺术家的专属特长：

1.可产生“名著”，根据游戏的不同速度，如史诗、正常和快速等，为城市增加2000、4000或6000点文化值。

2.永久定居后，可大幅度增加城市的文化值并小幅度增加研究值。

大工程师的专属特长：

1.可大幅度提升建筑工程的速度，早期的一些奇迹可能在一个回合之内完成，后期的伟大奇迹也可大幅加快建设速度。

2.永久定居后，可大幅度增加城市的生产值并小幅度增加研究值。

大商业家的专属特长：

1.可完成一次贸易任务，赚取大量黄金。走得越远，城市规模越大，得到的黄金越多。

2.永久定居，可大幅度增加城市的商业值并小幅度增加食物值。

大预言家的专属特长：

1.可为城市建造一个神殿，增加大量的文化值。只有大预言家才能建造神殿。建造神殿前，城市中必须拥有宗教。

2.永久定居后，可大幅度增加城市的文化值并小幅度增加生产值。

大科学家的专属特长：

1.可在城市中建立一所学院（大学），大幅度提升研究的速度和文化值的增长速度。

2.永久定居后，可大幅度增加城市的研究值并小幅度增加生产值。

在游戏中，生产伟人需要积累一定的伟人分数。生产第1个伟人需要100分，第2个需要200分，依此类推。根据游戏的不同速度，如史诗、正常和快速等，所需的分值不同。有时研究某种科技会得到免费的伟人，如研究戏剧，可免费得到大艺术家。在游戏中获取伟人分数的方法有以下3种。

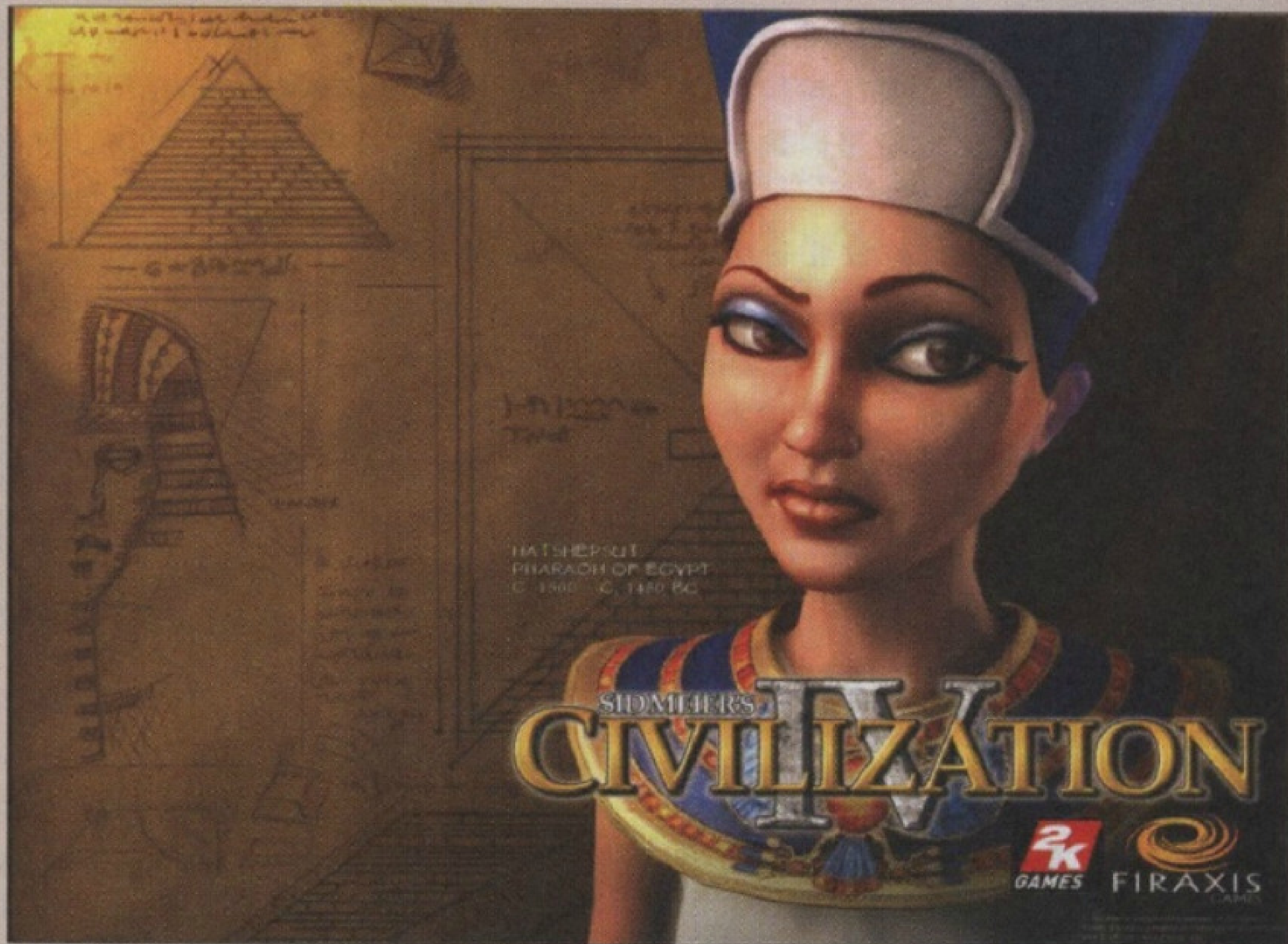
1.建造奇迹。每个回合奇迹可产生一定的伟人分值。有些奇迹可大幅度增加伟人分值，而有些奇迹则只能产生特定类型的伟人。

2.升级专业人员。将市民升级为专业人员之后，每个回合可产生一定的伟人分值。专业人员的比例决定城市中产生何种类型的伟人。

3.建立体制。某些体制可增加伟人分值。

让工人朝着新城方向修路。可是，我们没有为新城准备防御单位，并且还不能将它丢在一边不管，只好先让侦察兵作为暂时的防御单位守卫城市，直到苏萨城能生产战车或其他防御单位。

公元前2200年，我们建造了巴比伦城，将王国扩展为两座城市。在巴比伦，我们先是研究捕鱼技术，接着建造兵营，然后生产木船。木船是最基本的海上单位，可获取水上资源。同时，苏萨城也生产出了战车，我们安排它作为巴比伦的防御单位，让侦察兵继续进行探索。公元前1960年，历史学家比德（Bede）对世界上文化程度最高的文明进行排名，我们德王国排名第2位，而第1位则是甘地的王国。毕竟，是我们两个王国最先创造了宗教，排在前两名理所当然。




苏萨城重兵防御

公元前1840年，进行探索的侦察兵遭到野蛮人的攻击，虽然他对付野兽自有一套本领，但却抵挡不住野蛮人，直到英勇牺牲。不过，这还不是最大的打击，甘地那家伙又创造了犹太教，看来他的发展比我们的速度快一些。而我们在研究了青铜业技术之后，总算能砍树开矿了，却发现附近的一个铜矿竟然被维多利亚新建的城市控制了，并且周围也没有其他铜矿了。假如我们实在找不到其他矿产资源，就不得不进攻维多利亚王国了。由于研究了青铜业，王国也可进入奴隶制社会了。这种社会制度与部落制社会制度一样，维护费用都比较低廉，而且能以减少人口的代价来加速生产。不过，王国的发展势头不错，还没有必要进行加速。先是巴比伦城的木船建造完毕，可在海上进行资源收集，然后苏萨城和巴比伦城之间的道路发展成为贸易路线，使得两座城市能进行往来交易，为今后的跨国贸易打下了基础。当然，要想进行跨过贸易，必须与其他国家签署边界开放条约才能打开国际贸易路线，而跨国贸易带来的巨大收益却是国内贸易无法比拟的。而后，我们又生产了一个殖民者，并且在巴比伦城生产了战车来保护殖民者。同时，我们还研究出陶器技术和采石技术，使得科技有了进一步的发展。


大艺术家现身了

公元前1520年，印度教自行传播到英国约克城。于是，维多利亚自动将印度教作为国教。两个国家信奉相同的宗教，对于外交关系是非常有益的，而且在我们王国的强大文化压力下，约克城很容易倒戈过来。当苏萨城生产出殖民者时，工人建造了采石场，开采北面的石头资源，进行奇迹——巨石柱（Stonehenge）的修建。不过，在奇迹的建设过程中，王国的经济出现了赤字。这倒不是因为修建奇迹造成了巨大的消耗，而是城市数量的增加导致维护费用增加的结果。也就是说城市越多，城市维护费用就越多，很容易造成入不敷出。之前，我们建造

劳动

部落制（Tribalism）：维护费用低，没有任何加成作用。

奴隶制（Slavery）：维护费用低。可在城市中牺牲人口来加速建造。前提是需要研发青铜业（Bronze Working）。

农奴制（Serfdom）：维护费用低。工人的工作速度+50%。前提是需要研发封建制。

社会等级制度（Caste System）：维护费用中等。可无限地让市民转变为艺术家、科学家或商人。前提是需要研发法典。

劳工解放（Emancipation）：无维护费用。村舍，村落，村庄成长+100%。增加其他没有采取这种制度的文明市民的不快乐度，也可加速卫星城镇的成长。前提是需要研发民主主义。

了第3座城市大马士革（Damascus），使得城市维护费用迅速攀升，以致造成财政赤字现象。当然，也有一些方法可控制城市维护费用，比如建立法庭等，而我们采取的措施则是将科技研究降低到90%。

公元前1160年，苏萨城第1个建造了奇迹——巨石柱，而且以后还将有一位伟人——大预言家在此诞生。不过，在大预言家诞生之前，我们还有很多其他的工作需要处理。首先，我们发现了一神论（Monotheism），可让社会向有组织的宗教制度转变。可是，有组织的宗教制度维护费用比较高，虽然它能让王国在没有修道院的情况下生产传教士，并且让信仰国教的城市建造建筑物的速度+25%，但花费过大，只能让人勉强接受。

公元前1000年，当我们正准备生产军事力量时，甘地主动提出签订开放边境条约。虽然目前两国之间还没有道路，无法建立贸易路线，但签定开放边境条约之后，便可允许各自的单位进入对方的领地，迟早建立起跨国贸易路线，并没有什么坏处。随后，我们索性与维多利亚和海特西普苏也签定了边境开放条约，期望改善与她们的关系，进而一边进行贸易，

宗教信仰

异教信仰（Paganism）：维护费用低，无任何加成作用。

有组织的信仰（Organized Religion）：维护费用高。不需要宗教学院便可建造传教士。有国教的国家建筑速度+25%。前提是需要研发一神论（Monotheism）。

神权政治（Theocracy）：维护费用中等。信奉国教的城市生产军事单位经验+2。对无国教国家不能传教。前提是需要研发神学（Theology）。

和平主义（Pacifism）：无维护费用。信奉国教的城市伟人诞生率+100%。每个军事单位维护费用+1。前提是需要研发哲学（Philosophy）。

信仰自由（Free Religion）：维护费用低。无国教。每种信仰使城市快乐度+1（因为每座城市可存在多种信仰，每座城市有几种信仰就增加几点快乐度）。所有城市研发+10%。前提是需要研发自由主义。

经济

地方分权（Decentralization）：维护费用低，无任何加成作用。

商业主义（Mercantilism）：维护费用中等。每个城镇专业人员+1。无跨国贸易交易路线。前提是需要研发银行学（Banking）。

自由市场（Free Market）：维护费用低。每个城镇交易路线+1。前提是需要研发经济学（Economics）。

国有资产（State Property）：无维护费用。工场、水磨坊食物产量+1。前提是需要研发共产主义（Communism）。

环境保护（Environmentalism）：维护费用高。所有城市健康+6。森林、丛林提高1点快乐度。前提是需要研发生态学（Ecology）。

一边将印度教让传教士传播到埃及去。

公元前825年，巴比伦城生产出传教士，我们派战车护送他前往埃


世界排名前五位的城市

及。途中，传教士遭到了野蛮人的攻击，但在战车的保卫下，传教士顺利地来到了底比斯（Thebes），并且成功地进行了宗教传播。相信海特西普苏很快就将印度教传播到其他城市，让印度教成为她们的国教。

公元前525年，我们已在巴比伦城生产了一个殖民者，并且派他前往北面，以夺取那个地区的黄金资源。同时，苏萨城开始修建奇迹——金字塔。由于王国拥有大量的石头来加倍提高建造速度，因此我们有机会抢先完成金字塔的建造工作。接下来，在研究了字母表科技之后，我们发现科学技术可进行交易了。在维多利亚手中，紧握着我们需要的冥想和航海科技，而她也愿意拿着这两项科技进行交换。于是，我们用维多利亚所没有的多神论、字母表和畜牧业将她的科技交换


孔雀王朝的城市看起来发展不错

过来。另外，我们还从曼萨·穆萨手中换到了君主制，但代价也比较大。




世界奇迹玛雅金字塔建造出来了

公元前500年，苏萨城的伟人——大预言家出世了。这时，我们可让他发现一种科技（神学）。留着他，让他与另一个非大预言家的伟人共同打开黄金时代，或使其成为城市中的超级专业人员。不过，我们的选择是让他在苏萨城建立印度教的圣地，以便增加王国的金钱收入，从而加快王国的发展速度。过了一段时间，甘地突然提出要求想要获得君主制技术。这个家伙的脸皮可真厚。如果两国关系良好，我们或许会考虑满足他的要求，但他算不上我们的朋友，没有必要理睬他的要求，即使有可能激怒他也无所谓。不过，甘地只是不满地发了一通牢骚，并没有作出什么举动，而两国的关系则进一步恶化了。与此同时，我们派去大马士革的战车攻击一个野外部队，没想到引起了城市中居民的不满。这样一来，城市的快乐指数下降，大部分居民都成了只会吃饭而不干活的人。没办法，我们赶忙调回战车驻守城市，稳定一下民心，略微提升一点快乐指数，然后准备生产专业人员，以便将城市中的过剩人口调动起来。



公元前475年，甘地提出用数学交换君主制。由于这两项技术价值基本相等，我们同意了甘地的请求，同时这也抵消了先前拒绝他的负面影响。接着，我们派出印度教的传教士向北行进，准备将印度教传入曼萨·穆萨的国家，尽管这是一段漫长的旅程。又过了一段时间，海特西普苏请求提供帮助，想要免费获得君主制，


大商业家准备进行长途跋涉的贸易任务了


苏萨城遭到敌人的攻击

常用战略组合

* ——高度推荐

\+ ——锦上添花

一、全局战略

1.世界奇迹战略

* 勤勉（Industrious）特性

* 石头或大理石资源

* 世界奇迹金字塔

* 铸造

* 工程师专业人员（通常需要铸造或者金字塔）

\+ 哲学特性

\+ 世界奇迹帕台农神庙、空中花园和圣苏菲亚教堂等

\+ 和平主义体制

即使不想在文化方面获取胜利，这种战略组合也可具有极大优势。如果准备采用这种战略组合，一定要确保第1座城市周围拥有资源，否则勤勉特性的优势将无法体现。另外，金字塔是这种战略组合中的关键，它能帮助生产出大工程师，提高建筑工程的速度。至于帕台农神庙、空中花园和圣苏菲亚教堂也可帮助生产出大工程师。不过，在游戏前期建造多个世界奇迹具有相当大的难度。在游戏过程中，世界奇迹建造得越多，最后获得游戏分数越多。

2.伟人战略

* 哲学特性

* 世界奇迹帕台农神庙

* 国家奇迹民族史诗

* 和平主义体制

* 社会等级制度体制

\+ 商业主义体制

\+ 其他世界奇迹以及城市升级

这种战略组合要求对城市进行微观管理，需要根据实际情况生产适合的伟人，避免电脑安排自己不需要的专业人员。对于生产伟人来说，需要城市中拥有大量剩余食物。社会等级制度体制下无法生产大工程师和大预言家，因此需要通过建造奇迹和建筑来获取伟人点数，或者通过城市升级来分派专业人员。

3.超级专业人员战略

* 社会等级制度体制

* 代表体制

* 商业主义体制

* 世界奇迹大图书馆、吴哥窟、西斯庭教堂、自由女神像

\+ 拥有大量食物的城市

\+ 扩张（Expansive）特性

这种战略组合与第2种战略组合相似，只不过重点放在专业人员方面。在实施过程中也会得到伟人，因此哲学特性的领导人会从中受益。

二、城市特殊化战略

1.研究战略（内陆）

* 城市

* 图书馆/修道院/天文台/实验室

* 大科学家学院

\+ 财政（Financial）特性

\+ 世界奇迹大图书馆

\+ 言论自由体制

\+ 附近有食物或者资源

这种战略组合非常简单，它的意义在于全力发展科学技术。不推荐在海边城市发展研究战略，它毕竟不同于财政战略，后者还有贸易路线可依托。

2.财政战略（内陆）

* 城市

与甘地不同，我们与埃及的关系非常好，并且打算将其发展成为同盟国，因此无条件地答应她的请求。于是，海特西普苏对我们的态度由警惕谨慎转为高兴愉悦。

公元前325年，苏萨城的金字塔建造完成。这不仅可使我们转变为政体项目中的任何一个社会制度，而且有机会生产出一个伟人——大工程师，从而提高建筑的建造速度，尤其是奇迹的建造速度，作用非常明显。不过，我们并没有急于转变社会制度，而是继续研究法典技术，以便能转入另一个体制。

公元前275年，这真是一个多事之秋。首先，维多利亚提出取消边境开放条约。原因很简单，她创建了儒教（Confucianism）。既然国家的宗教信仰发生了变化，那么两国的关系指数自然也就随之下降了。幸好维多利亚的王国实力最弱，如果我们两国的关系继续恶化，那么就要尽快消灭她。另一方面，前往曼萨·穆萨的王国进行传教的行动获得了成功，我们两国之间的关系指数得到了提升。毕竟，多一个朋友总比多一个敌人要好一些。法典技术研究出来之后，我们可向社会等级制度进行转变了。这时，如果城市拥有足够的食物，那么可无限地将市民转变成为艺术家、科学家和商人。艺术家、科学家和商人加上工程师、牧师和精英市民都属于专业人员级人物，需要城市发展到一



* 市场/杂货店/银行
* 国家奇迹华尔街
+ 宗教神殿
+ 财政特性
+ 言论自由体制
+ 自由市场体制
+ 附近有食物或资源

与研究战略相似，不过目的在于获取更多金钱。如果有额外的时间，可将两种战略应用于同一座城市。

3.财政战略（海边或岛屿）

* 宗教神殿
* 海港
* 灯塔
* 市场/杂货店/银行
* 世界奇迹大灯塔、罗德斯岛巨像
* 国家奇迹华尔街
+ 财政特性
+ 言论自由体制
+ 自由市场体制
+ 锻造
+ 附近有食物或者资源

一般来说，在海边发展城市，海岸线越长越好。在陆地上可建造工场、水磨坊、锯木场或采矿场，而海上则可提供几乎所有食物。

4.军事战略

* 兵营
* 隶属体制（Vassalage）
* 神权政治体制
* 国家奇迹英雄史诗或铁工坊
+ 世界奇迹五角大楼
+ 国家奇迹西点军校
+ 飞机场
+ 好斗（Aggressive）特性

这种战略组合纯粹是为了进行战争。兵营、隶属体制、神权政治体制、五角大楼可让整个国家生产出更好的军队。同时，在一座城市中既拥有西点军校或铁工坊也拥有英雄史诗，将快速生产出精英部队。假如这些部队获得一定的经验值而提升等级，那么在战斗中将摧枯拉朽，不可抵挡。至于飞机场则是用来直接将部队运送到前线。

5.工业战略

* 采矿场、水磨坊、风车、锯木场、工场，越多越好
* 锻造、工厂或发电厂
* 国家奇迹铁工坊
+ 官僚体制
+ 国有资产体制
+ 谷仓
+ 附近有食物和资源

这种战略可与军事战略或奇迹战略组合使用。需要注意的是不要忽略食物因素，建造谷仓可未雨绸缪。另外，国有资产体制也可消除工场的食物惩罚，并且能从水磨坊获得免费食物。由于这种战略要求城市获得各种产品，因此最好不要砍伐树木，以免将来得不偿失。





定阶段或达到某种条件才能生产。比如，建造寺庙之后才能生产牧师，并且一座寺庙只能对应一个牧师。而转变为社会等级制度之后，王国则可无限地生产艺术家、科学家和商人，唯一的限制只是食物数量的多少。当这些专业人员发展到一定数量之后，便可明显加快城市资源积累以及生产相应伟人的速度，进而提高王国的整体发展速度。接下来，我们着手研究建筑技术，以便能生产出象兵和投石车。公元前75年，我们建造了纳季兰城（Najran），意图是让其成为英国的攻击目标，然后通过“文化炸弹”的手段来“暗算”英国的城市。公元前25年，我们研究出建筑技术，大部分城市开始生产象兵和投石车，同时大艺术家霍墨也在大马士革诞生了。于是，我们立刻派遣霍墨前往纳季兰城，准备进行“文化炸弹”计划。

公元25年，霍墨安全地到达了目的地，我们将哈斯庭斯城（Hastings）和约克城作为“暗算”目标。其实，“文化炸弹”这种手段只是对哈斯庭斯城和约克城这样的文化贫瘠城市具有效果，对其他历史悠久的核心城市没有丝毫作用。不过，由于约克城拥有我们缺乏的铜矿资源，因此正好将它作为“文化炸弹”的试验目标。果然不出所料，公元150年哈斯庭斯城发生了第1次起义。尽管一次起义并不足以颠覆城市，但对于没有文化积累的哈斯庭斯城来说，第2次起义很快就会发生，最晚在第3次起义发生时，城市一定会被颠覆。与此同时，我们的工人修建了通往埃及的道路，通过贸易进一步加深了与埃及王国的友好关系。

在我们发现了神学并且建立了基督教之后，哈庭斯终于倒戈加入了我们的王国，看来“文化炸弹”也具有一定的威力。不过，更令人高兴的是，苏萨城生产出一个大工程师。正如前面提到的，大工程师的诞生将使得建造的速度加快，有些建筑甚至可在极短的时间内完成。于是，我们准备建造奇迹——帕台农神庙，它能让所有城市中的伟人点数增加50%，对于王国的整体发展具有重要的作用。同时，我们等待着苏萨城和巴比伦城生产出象兵，然后就向维多利亚的王国正式宣战。

与维多利亚开战的时刻终于来到了。我们派遣出大批的象兵和投石车向约克城发动攻击。虽然维多利亚的生产力发展缓慢，仅能依靠长矛兵、斧兵和弓箭手进行抵抗，但长矛兵对骑乘部队的伤害有100%的加成。因此，我们让投石车先对城市进行狂轰滥炸，然后派出象兵进行战斗收尾工作。由于投石车在攻击敌人防御设施时具有附带伤害，可对建筑物旁边的作战单位一同造成损害，因此象兵在这些残兵败将之中可谓虎入羊群。很快，约克城便纳入了我们王国的版图。接下来，我们的部队继续推进，深入维多利亚王国的腹地，在冰天雪地中成功攻克剩余的两座城市，其中包括重兵防御的伦敦城，获取了重要的资源——大理石，它可让我们建造更多的奇迹。而维多利亚的王国也就此灰飞烟灭。


长矛兵对战弓骑兵



战争胜利了，但王国前进的脚步并没有停止下来。由于占领了很多城市，城市维护费用也随之提高了很多，因此发展经济成了一项重要任务。首先，为了缩减城市维护费用，我们先在王国中建造了6个法院，这样便可建造紫禁城，进一步减少城市维护开支。而后，派出大马士革生产出来的大商业家前往廷巴克图（Timbuktu）进行一次贸易任务。由于贸易任务带来的金钱取决于城市的规模以及距离的远近，在这次贸易任务中，大商业家为王国带来了1300金子的收入。

公元780年，我们研究出行政事务技术。这项技术不但可让王国有机会生产出Macemen，而且可让工人不必紧靠淡水资源来修建农田。另外，它还能让很多干燥地区的城市立刻得到灌溉。不过，行政事务的最大贡献要算是让王国的政体转变为官僚制，进而使得首都生产力+50%，金钱+50%，对于我们目前进行的奇迹建设工作具有很大的帮助。过了一段时间，恺撒向我们提出获取音乐技术的要求。鉴于罗马王国距离比较远，并且国力较弱，我们拒绝了他的要求。由于恺撒与曼萨·穆萨是敌对关系，而我们与曼萨·穆萨关系良好，这已让恺撒对我们怀有敌意，而这次又拒绝了他的要求，更让他火冒三丈。看来与罗马帝国的战争也是不可避免了。



果不其然，没过多久，恺撒便废除了与我们的边境开放条约。好在我们研究出光学技术，它可让王国建造出轻快帆船进行海上探险。大航海时代开始起步了。又过了一段时间，我们忽然发现曼萨·穆萨王国转而信奉佛教。这是我们不能坐视不管的。我们立刻派出传教士前往曼萨·穆萨王国，在各个城市进行传教，努力让它重新信奉印度教派。毕竟，我们在科技研究方面投入了大量的资金，不能放过每个信奉印度教的城市所能提供金钱的机会。而后我们发明了教育技术，并且进入了文艺复兴时代。

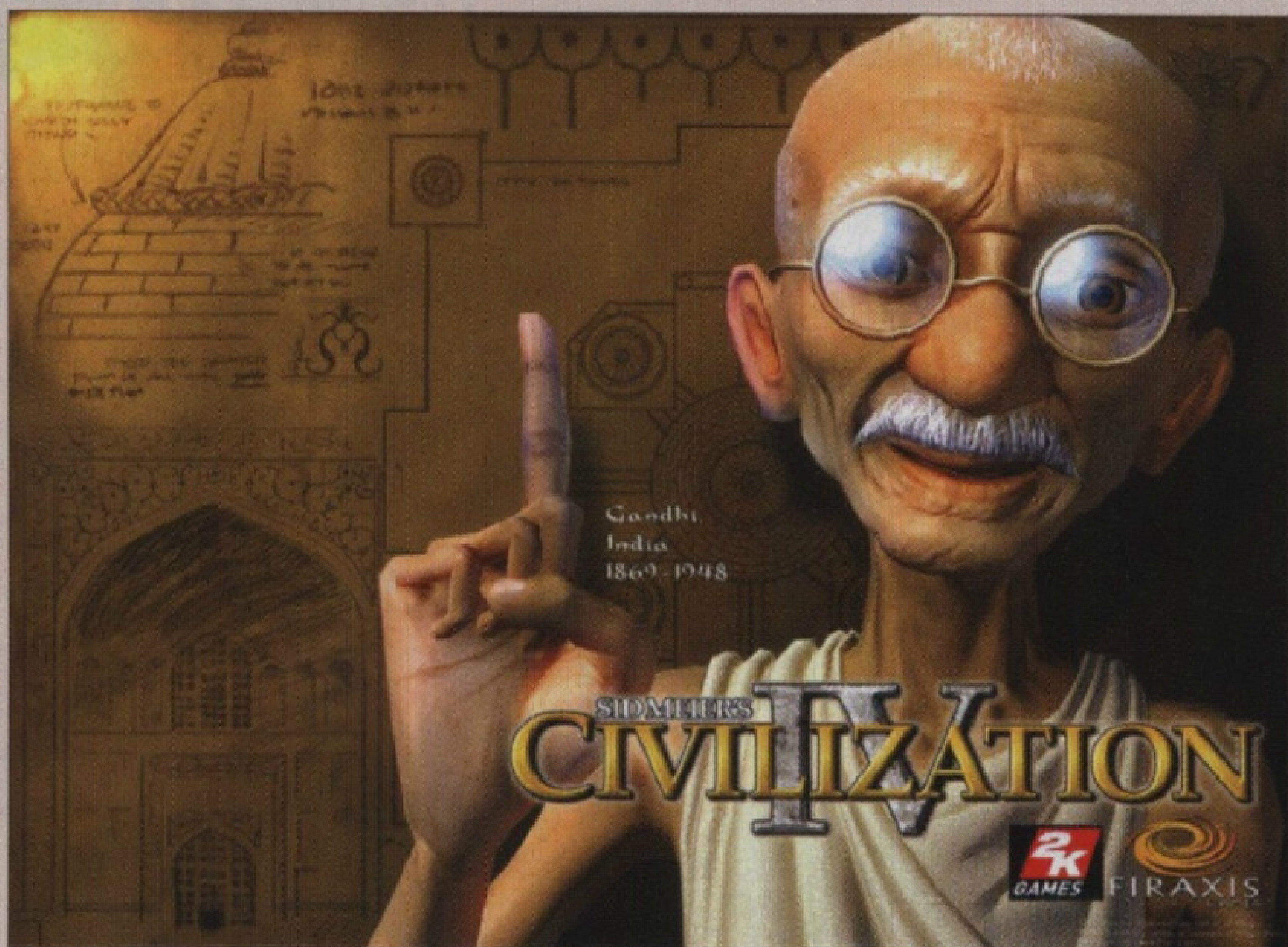
公元1100年，我们的轻快帆船发现了西面的岛国美利坚王国。富兰克林·罗斯福（Franklin Roosevelt）是这里的领导者，尽管国家面积不小，但科学技术非常落后。我们计划尽快将印度教传播到美国，以便能最先与他们建立联系。通过不懈努力，我们终于让曼萨·穆萨王国重新信奉了印度教，而且两国友好程度值也达到了史无前例的+15。从目前情况来看，曼萨·穆萨王国绝对不会向我们发动战争了，除非发生一些令人不愉快的事情影响了我们的关系。现在，我们两个王国都是世界上最强大的国家，综合国力正在朝着良好的方向发展。在接下来的日子中，我们与其他所有国家都建立了边境开放条约，除了罗马王国，他们信奉的宗教与我们不同。另外，我们的传教士还远渡重洋将印度教传播到美国的华盛顿，可谓劳苦功高。接着，我们又进行了一系列的经济活动，包括再次派出大商业家前往廷巴克图进行贸易任务，并且还研究出银行和杂货店技术。同时，在伦敦城中，先前的投入也带来回报，接连生产出几个大科学家之后，他们带来的科技成果让王国进入了工业时代。眼下，我们一边着手研究火药技术，一边准备挑起曼萨·穆萨与甘地之间的战争，让他们斗一个两败俱伤。恰恰正在此时，曼萨·穆萨向我们求援，对甘地王国发动战争。这可不是我们想要的结果，我们并没有打算直接卷入战争。不过，如果拒绝了曼萨·穆萨的请求，两国的关系就会受到很大影响。没办法，我们只有答应朋友的请求，正式向甘地宣战。


距离巴格达仅有三步之遥


兴建水利设施

战争之初，双方都没有投入进攻，或许准备都不充足。我们趁机研究了膛线技





术，将原有的作战单位升级为步枪兵。让人没有想到的是，恺撒趁火打劫，也向我们宣战。我们倒不惧怕弱小的罗马王国，但他们穿过埃及领地偷袭我们的工人却令人感到头痛。于是，我们要求曼萨·穆萨向罗马宣战，但遭到拒绝，倒是海特西普苏接受了我们的要求。尽管埃及的国力并不强，我们还是希望他们在战斗中能坚持到我们打败印度。真正的战争爆发了，我们首先进攻距离最近的孟买城（Bombay）。这里的防御设施修建得非常好，在我们使用投石车进行轰击时，他们也采用同样的战术进行反击。经过一番激战，我们摧毁了孟买城的防御，然后派出步枪兵对付印度人的长弓兵。随后我们成功地占领了孟买城，但印度人的文化影响力依然存在，让我们不得不安排一个大艺术家进入孟买城，以便借此来逐步消减敌人的影响力，同时扩展我们的影响力。与此同时，另一场战斗也在埃及的赫里奥波利斯城（Heliopolis）展开。


精英兵种大汇串

罗马人也是采取先进行投石车轰击然后发动总攻战术。我们只希望海特西普苏能顶住敌人的攻击，而且此刻我们也无暇分身为埃及人提供援助。

公元1580年，印度港口马德拉斯陷落。我们乘胜追击，直捣印度人的中心城市德里（Delhi）。此时，我们已研究了装配线技术，将步枪兵升级为步兵，并且继续进行钢铁技术的研究，以便能将投石车升级为火炮，对敌人造成更大的破坏。突然，我们收到消息说埃及失陷了一座城市。可是当我们正准备派出部队帮助海特西普苏时，她已与恺撒休战和好。或许海特西普苏已没有能力将战斗继续下去，但我们决定在将印度消灭之后，一定将赫里奥波利斯城从恺撒手中夺回来，将它重新还给海特西普苏。在我们的猛烈攻击之下，甘地主动提出休战。当然，他得到的回答是“不同意”。经过连番的攻击，公元1610年，我们成功地攻克了印度首都德里，将印度人打得毫无还手之力。接着，我们准备进攻拉合尔城（Lahore）。由于另一支部队没有炮兵的支援，我们计划使用快速战舰从海上发动攻击。事实证明我们的战术是正确的，海上部队对城市防御造成的破坏几乎等同于地面上的炮兵部队，而且海上部队的机动性高于炮兵部队。如果我们此刻拥有大型战舰或巡洋舰，那么攻克敌人的海边城市将是轻而易举的事情。

公元1635年，我们攻克了印度第2大城市卡拉奇（Karachi）。随后，又分别占领了加尔各答（Calcutta）和柯哈普尔（Kolhapur）。此时，甘地带领着残兵败将龟缩在最后一座北部小城中，曼萨·穆萨正向他准备发动攻击。我们帮助曼萨·穆萨摧毁了敌人的防御设施，最终联手彻底消灭了甘地，取得了战争的胜利。同时，我们与恺撒也签定了休战协议，世界重新恢复了和平。人们都憎恶战争。既然与甘地的大战结束了，我们也没有必要再违背人们的意愿去消灭唯一不信奉印度教的罗马以及远在海外的美国。发展经济，研究科技，不断增强国力成了我们主要从事的工作。特别是进入摩登时代之后，看到城市来往飞驰的小汽车，不禁感叹文明前进的脚步越来越快。

公元1735年，我们建立了联合


巨型坦克的攻击

国，并且君主大流士参加了联合国秘书长的选举。其实，联合国秘书长的候选人仅有两人，一个是君主大流士，另一个则是美国的罗斯福。君主大流士建立了联合国自然有资格参加竞选，而罗斯福则是凭借着德高望重而成为候选人。不过，竞选的规则是看投票人数的多少。由于我们占领了世界大部分城市，并且拥有埃及同盟国，因此投票选举君主大流士的人数远远超过罗斯福。君主大流士名正言顺地成了联合国秘书长……

长河上的波涛仍在翻滚，画卷上的色彩仍在描绘，高山上的巨石仍在突兀，大树上的枝叶仍在繁衍，书上的文字依旧优美，墙上砖瓦仍在阳光下反光。而我们自己也不会停下脚步，漫步于历史的长河，继续记录着王国的荣辱兴衰，最终朝着2050年迈进。

双周回眸

声音：来自2005年度游戏产业年会的声音



1月12日上午，正在厦门召开的2005年度中国游戏产业年会围绕“在路上”的主题正式展开了“中国游戏产业高峰对话”。会上各大运营公司老总的即席发言颇为有趣，仅收以下几例。

“你要我打多少分我就打多少分，你认为我应该打多少分我就打多少分……我对自己打分打得很高很高，起码比朱骏的60分高。”在朱骏谦虚地说“60分很重要，超过60分就够了”之后，盛大总裁唐骏如此回顾2005年。很快唐骏的话被以快讯形式在网上发布，题为：唐骏自打高分，自信比朱骏高得多。当然唐骏没有忘了宣传“盒子”，他说：**“科技很重要，过去一年对我最关键的两个字就是‘创新’。”**

“我的关键词太多了，3个：‘魔兽’、防沉迷、免费。”金山CEO雷军这样总结一年间业界的变化。据说雷总曾在WoW里练了两个号，一度天天下MC，看来WoW的“侵袭”的确给国内运营商带来了不小的影响，但这并未影响到金山的雄心。在谈到越南经验时，雷军表示：**“我们要像布道士一样，把我们的网络游戏推向整个世界。”**

“如果没有创新，只能免费……”当在座各位纷纷对眼下网游免费现象发表看法时，九城CEO朱骏突然来了这么一句，场下顿时笑成一片。

“网易曾经代理过一款韩国游戏，但是在拿到100%的源代码之后，发现该游戏品质很差，因此对游戏进行了淡化处理，没有作任何宣传。”网易CEO丁磊在此次年会期间接受采访时如此表示，以表明网易的游戏走精品路线。他所指的这款游戏是《飞飞》，目前的状况的确比较低调，已经免费运营。

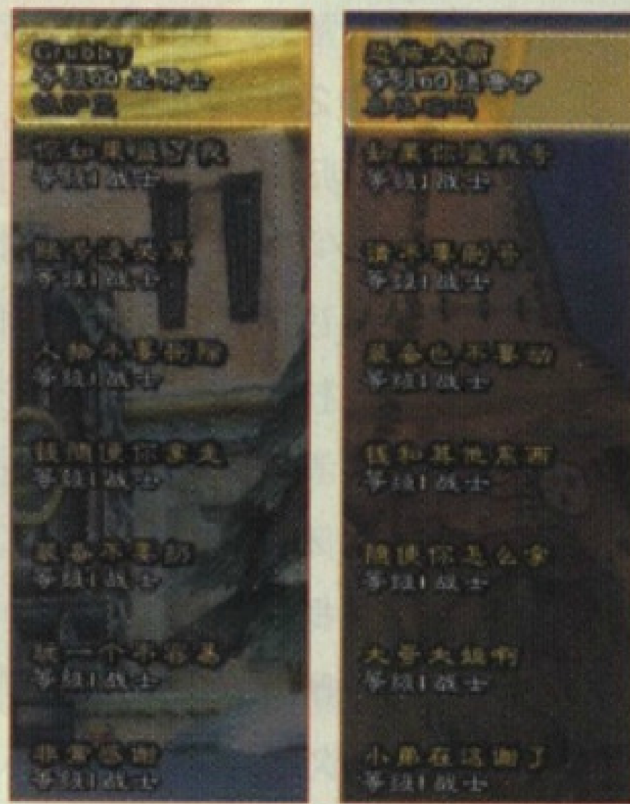
人物：李咏

1月12日下午举行的中国游戏产业年会颁奖典礼，请来了央视知名主持人李咏主持。据报道，本次年会之所以邀请李咏主持，是因为看中了他自如、轻松、灵活的主持风格。可这位2005年度“中国时尚先生”的得主之一竟然告诉媒体，自己是一个地地道道的“网盲”，不会上QQ、玩博客，连电子邮件也不会用，用手机发短信也是最近刚学会的。不过李咏说，这回主持颁奖典礼可就真“扫盲”了，“一下子了解了2005年互联网的大事，对网络高科技的认识可算是突飞猛进了”（报道原文如此）。



图片：自保“高招”

网游盗号是个大问题，对《魔兽世界》来说更是如此。且不说在《大众软件》编辑部数人都有被盗号的经历，就算你能跟九城把号要回来，钱丢了是小事，说不定人物都被删得一干二净了。于是，我们可爱的玩家无奈之下想出了“高招”。假如是你盗了人家号，你会看到选人画面里小号的名字串成了这样一段话：你如果盗了我/帐号没关系/人物不要删除/钱随便你拿走/装备不要扔/练一个不容易/非常感谢。以上是联盟版的，还有练部落的玩家这样写：如果你盗我号/请不要删号/装备也不要动/钱和其他东西/随便你怎么拿/大哥大姐啊/小弟在这里谢了……



小虾：建议8神经同学诚心效仿，我们再无力为你凑金币了……

数字：50 000

继上期我们关注了《征途》内测、玩家反响强烈的消息后，现在又传出了更“火爆”的消息。据称，1月12日，《征途》新添的电信服务器——碧血丹心A区和剑舞春秋A区，每区分别能承载2万人同时在线，但开服不久就再次人满为患，在线人数一度突破5万人。

小虾：其实我是想说，这条新闻有个耸人听闻的题目，叫作“单区塞进5万人，《征途》恐演踩踏事故”。

新作：《大话春秋》



1月12日，金山正式公布了其2006年即将上市的4款游戏新品的具体发布时间。据悉，这4款新品是《新封神榜》《新石器时代》《大话春秋》和金山武侠三部曲的最后一部《剑侠情缘网络版III》。不过这4款新作除了《剑网III》之外，其他3款都是对已有游戏进行包装后重新推出，其中《大话春秋》即是成都亚丁工作室一年前发布的Q版网游《幻想春秋》。《幻想春秋》进行了大幅内容调整后重新推出，但房屋DIY、变声语聊等原本的游戏特色依旧是推广的重点。

小虾：在原华义《石器时代》运营团队进入金山后，一直有消息说将于年初推出《石器时代8.0》，貌似就是现在这款《新石器时代》了。而且最近《石器时代》又放出免费运营的风声，看上去不像是空穴来风，大家还是静观其变吧。

■快评

心有多大？

■北京 旺达

雷军在游戏产业年会上发表感言时说："一个人的心有多大，世界就有多大。"这句话就好似春风化雨，说到了与会老总们的心坎里，此后上台致辞的老总们纷纷对此表示赞同。

心有多大？这似乎已经不需要解释，看看近期各大网游运营商的动作就可以知道，2006年正是他们意欲大展宏图的一年。和许多中小网游运营商逐渐淡出市场形成鲜明对比的是，在展望2006年时"放卫星"的知名厂商不在少数。归结起来，他们的目标和实际运作其实十分相似，即免费运营、扩大规模和力图上市。如果说免费运营的优劣尚存疑问，甚至有不少人借免费的话题互致轻蔑之意，那么扩大规模和上市就是知名运营商们一致的目标了。如果留意最近的新闻，你会看到每个厂商都在谈论自己在2006年会运营多少款游戏，会推出属于自己的休闲游戏平台。如此算来，等到为2006年做点评的时候，国内的网络游戏市场大概已经真的进入了预言已久的"寡头时代"。如，按照计划，金山在与华义战略结盟后，年内将同时运营8款网游，而截止2005年年底，这个数字还只是3款。当然金山不是个别现象，有的厂商甚至在2005年只有一款游戏上线，但这并不影响他们在今年要形成规模效应的努力。



雷军在游戏产业年会上致辞

笔者在这里不对结果进行预测，起码有想法是件好事。例如盛大，虽然它轰轰烈烈要推出数字家庭娱乐平台的努力不被看好，但盛大坚持着；虽然盛大签约《龙与地下城Online》（DDO）不被看好，但盛大依旧坚持着——尽管DDO被认为是"暴发户"为自己脸上贴金的举动。当然，我们在过去一年里见证了曾经有心的EQ2从高调推出到免费运营，不管这是天命还是人事，总让人觉得越是看起来美妙的计划结果就愈加令人担心。就好像《无极》一样，事先炒作得美轮美奂，看完了却感觉像是一团败絮，尚不如《英雄》之流。有人说，这还是和具体游戏有关，一个小众的EQ2你能期待它大红大紫吗？那么，《激战》《黑暗与光明》《大航海时代Online》，今年更有"心"的游戏就要登场了，它们和它们的运营商将闯出多大的世界？Time Only Knows……**（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

■网游事件簿

○**《国度·RF Online》**威斯区旋月星系1月6日上演了一次战况激烈的晶片战，展现了这款游戏中动辄千人参加的热血大战独特的一面。傍晚7点30分左右，克拉族长"恶魔de左手"开始集合人手，打算在当晚对付强大的A、B联盟，同时还安排了部分人到B族去进行骚扰，尽量拖延B族机甲加入战斗的时间。最终两大阵营的玩家经过一个半小时的激烈战斗，还是克拉族寡不敌众，败下阵来。但这种大规模战役俨然成为RF中目前最流行的游戏方式之一。



○游戏产业年会期间，光通通信COO梁咏伦正式向媒体证实，他们签下了目前在北美地区最受欢迎的网络游戏**EVE Online**，验证了几个月来的传闻。据悉，这款游戏的汉化工作已经接近尾声。



○目标在线运营的网络游戏**《傲世Online》**于1月19日开始公测。此次公测不删除内测数据，且新增吴国内容，使游戏中三国鼎立的局面最终形成。公测还将增加新职业——术士，并开放地下城和战场。

○**《少林传奇》**于1月20日启动"少林风云第一行会"大赛。由各服务器排前5名的行会入围少林第一行会擂台赛，进行单循环PK赛，赛后积分最高的行会赢得该服务器"少林第一行会"名号。行会会长将得到每服唯一的虚拟功夫袍一件，行会会员则会得到《少林传奇》周边和500万少林币。

北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	英雄城市
5	卡米洛特的黑暗时代
6	最终幻想XI
7	无尽的任务II

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	CABAL Online
3	Rohan
4	热血江湖
5	洛奇
6	鬼魂
7	Shaiya
8	魔兽世界
9	Poporu
10	天堂II

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	魔兽世界
3	希望Online——热血团团战
4	街头篮球
5	轩辕II——飞天历险
6	星梦Online
7	丝路传说
8	天下大乱Online
9	热血江湖
10	热血江湖 2.0——正邪对立

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	搜狐游戏卡（刀剑Online）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
6	17Game一卡通（热血江湖/决战）
7	骑士Online游戏充值
8	世模一卡通（丝路传说）直充
9	盛大网络游戏卡
10	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

魔兽世界

论《魔兽世界》的"RP"

■北京 kane

2005年的最后一天，《魔兽世界》中国第一组角色扮演RP服务器正式开放，《魔兽世界》的中国服务器组终于在2006年之前"圆满"了。

何谓RP呢？简单地说，RP是Role Playing的简称，即角色扮演。这种游戏方式要求玩家在游戏中按照所处游戏的背景和规则，在游戏世界中扮演一个或者几个特定的角色进行游戏，你在游戏中的一举一动都要遵循游戏背景和自己对该角色的设定来进行。具体联系到《魔兽世界》中的艾泽拉斯世界，你可以是位高贵的牛头萨满，也可以是名圣洁的暗夜精灵牧师，甚至还可以是个猥琐的人类圣骑士（小虾：好吧，我原谅你在部落……）——只要你按照自己的角色定位进行游戏，并且能够自圆其说地解释自己的游戏行为。而RP服务器就是要求玩家的行为符合这些条件的网络游戏服务器。

那么这传说中的RP服务器又意味着什么呢？按照暴雪的最初想法，就是给喜欢角色扮演的玩家提供一个在《魔兽世界》中进行角色扮演的舞台，服务器的整个管理方式也是严格要求该服务器的玩家必须按照"角色扮演"的方式进行游戏，同时GM也会为营造出服务器的"角色扮演"气氛而尽心尽力。不过到了国内服务器，从目前的情况来看，RP服务器的存在更像是一个噱头，它标志中国的《魔兽世界》也有比较专业的游戏方式了。RP的游戏方式固然新颖，但是中国玩家能适应这样的游戏方式吗？开服以来的状况只能说让人哭笑不得。



排902算什么，还没上千呢


这些名字不错：加斯可因、谁与争锋、地域之刃、靠我发了、寒号鸟……

RP进行时

我们知道，在网络上，RP也可以被认为是"人品"的简称，代表运气。而从进入RP服务器的第一步开始，每一名玩家就开始了人品大考验。因为目前九城只开放了唯一一个RP服务器，而无数想体验RP游戏方式的、想凑热闹的、想捣乱的玩家都蜂拥而至。如同风风火火的公测时代一样，每名玩家在登录时首先面对的就是漫长的排队队列。想减少排队的时间？那好办，只要花30元人民币激活一个五区的CD-Key，就将极大地减少你排队的时间。但RP服面临的问题远不止于此。

问题一、奇怪的命名学。毫无疑问，中国玩家真正了解《魔兽世界》的历史和背景设定的没有几个，不过他们中的大部分还是很努力地把自己角色的ID往奇幻上靠，而这一靠首先造就的就是甘道夫、伊尔明斯特、崔斯特这种奇幻名人满大街溜达的状况。其次出现的就是例如"卡利西斯追风者"（中文命名不支持"·"）这样明显的精灵名出现在一个兽人头上，与之相比如"加爵马碎颅者""尼迪丝拉斯拉迪"这种充满恶搞精神的姓名反倒体现出玩家深厚的"奇幻功底"。

问题二、蹩脚的RP语言。虽然九城在官网上苦口婆心地教导玩家如何正确地在RP服进行言谈，不过也许是本来就没什么玩家能用心阅读官网的文章，笔者在RP服冒险时遇到最多的有两种情况：一是见了谁都是那么一套说法，"勇士，你愿意和我一起为

消灭XX而努力吗？”说得确实有点RP的感觉，不过我是个牧师；二是干脆RP一个哑巴，从组队到任务完成基本上不说话，不过这样也好，RP哑巴也是RP啊。

问题三、“合理”刷战场。如果说以上问题都是因为玩家对RP的游戏方式认识不够的话，那RP服最具特色的“合理”刷战场行为就是对RP游戏方式的另一种认识。下面引用一段著名的“刷战场”宣传语。


瞧，战歌峡谷异常火爆


名正言顺地刷战场就是爽

联盟的朋友们，我们已经被联盟的高层出卖了！我们的老国王已经被抓，年幼的新国王和摄政王成为傀儡，整个王室都被控制了！昨天我还在军情七处办事，然而今天我却不得不离开那里，因为我经历了一整场的阴谋！那位女伯爵是一条黑龙变化而成！也许你们会认为我是个疯子，但我要告诉你们，在她的控制下，国王和摄政王都被蒙蔽了。暴风城已经从西部荒野、夜色镇和湖畔镇撤军了，西部荒野现在满是无恶不作的盗贼，夜色镇充满了黑暗的恐怖势力，而湖畔镇则刚刚遭到黑石兽人的袭击！这是赤裸裸的背叛！不相信的人可以去那三个地方看看，看了之后你们就会相信我所说的一切。

所以朋友们，别再为这无可救药的联盟卖命了！追随吉安娜女士同部落合作才是最正确的选择。我们中的先行者已经和部落中的崇高人士接洽。我们一致认为，我们目前最主要的敌人是北方的亡灵天灾和即将入侵的燃烧军团。所以我们决定进行一连串的联合军事演习，地点就在灰谷的战歌峡谷。志同道合的朋友们，如果你们想拯救你们自己，想拯救你们的家人和朋友，那么就响应我的号召吧。抛弃那该死的圣骑士教条。你们最伟大的骑士导师乌瑟尔已经死了，现在的骑士都已经堕落。他们断章取义，盲目地崇拜某些早已不合时宜的教条。一位伟大的隐士曾经告诉我，部落不是联盟的敌人，圣光更不会抛弃那些真正信仰他的人们。

所以，你们还在害怕什么，和部落携起手来，共同抵抗天灾和燃烧军团的入侵，加入战歌峡谷联合军事演习吧！

这段充满RP风格的“刷战场”宣传语确实让玩家和九城苦笑不得，而RP服务器的RP特色也造成了它是《魔兽世界》中国服务器组中刷战场现象最严重的一个，当你看到一个20级的中士时不要感到奇怪，我甚至看到过18级的一等军士长。

RP 和网络游戏

《魔兽世界》RP服糟糕的情况其实反映出一个问题，就是RP的游戏方式究竟适不适合网络游戏。首先如果按照最基本的RP要求，网络游戏中就不应该出现公共频道这种设置，否则当我漫步在贫瘠之地的草原上时，耳朵边却传来几公里外十字路口处其他玩家的买卖声、吆喝声。而任务模式就更难办了，如何解释完成猎杀任务的玩家从一个NPC身上一人拾取一个头颅？难道这个NPC是奇美拉？如果这些都好说的话，那例如黑龙公主、拉格纳罗斯这样世界唯一的Boss呢？上周，我们消灭了黑龙公主并把它的头颅悬挂在暴风城的城头，这周，我们又消灭了黑龙公主并把它的头颅悬挂在暴风城的城头……为什么我要用“又”呢？

角色扮演游戏强调游戏在虚拟世界的相对真实度，而网络游戏因为其交互性和广泛性又不能保证这样的相对真实度，当网游运营商要求玩家为他们在RP服务器中的行为做到自圆其说的时候，却不能为他们自己对于游戏中的设置做到自圆其说——当然也不可能自圆其说，如果一个服务器只能杀一次黑龙公主，只能过一次BWL，那么可以肯定，这个服务器也将只有一组玩家。

RP 的前景

无论是暴雪还是九城，RP服务器都不过是一个用来推销游戏品牌的噱头，《魔兽世界》这个游戏从最初设计上来说就没有考虑到RP的游戏方式，所以在奇幻和RP游戏氛围并不浓厚的中国推行RP服务器遇到这样那样的问题也情有可原。不过暴雪设计游戏的理念也一直是发现问题、解决问题，暴雪的游戏可能在最初版本不是最合适的，但到了最终版本却一定是最平衡的。所以当暴雪并不只是把RP当作一个噱头，而是把其当作在网络游戏市场争霸的一个砝码时，也许《魔兽世界》就真能RP起来。


漫画《魔兽英雄传》的点题之语：“那个人一点儿也不稀罕我们砍的两颗头颅。”

编后：“野花”经常教导我们，中国玩家多BT的玩法都有，此言不虚。尽管也有不少玩家感慨RP有浓厚的RP气氛，但还是有些玩家看中了“自圆其说”这个关键词，而罔顾游戏的世界背景。这种玩法，倒是和九城最近的宣传口号“做你从未做过的事”有些巧合。

■类型：在线角色扮演 ■制作：LucasArts ■运营：Sony Online Entertainment
■游戏状态：美服收费运营 ■官方网站：http://starwarsgalaxies.station.sony.com

星战来袭？体验《星球大战——星系》

■北京 帕林

由乔治·卢卡斯导演、于1977年上映的电影《星球大战》开创了一个时代。从那以后，“Star Wars”的名字变得家喻户晓，甚至为美国政府的反弹道导弹防御计划提供了一个响亮的名字。在电影之后，拜LucasArts所赐，星战题材的游戏也层出不穷，而我们今天要说的就是目前唯一一款《星球大战》主题的网络游戏——《星球大战——星系》(Star Wars Galaxies，以下简称为SWG)。

绝地武士的诞生

笔者本人很喜欢《星球大战》系列，也非常期待这款游戏。实际上，我的很多朋友也十分期待它。为此，他们甚至愿意暂时放弃《魔兽世界》。最终我们有幸拿到了这款游戏的新手包——Star Wars Galaxies Starter Kit。据介绍，这个新手包中包括了SWG的原始版《分裂的帝国》(An Empire Divided)和以太空战斗为主题的资料片《飞跃光速》(Jump to Lightspeed)。

由于是SOE运营的产品，星系采用了和《星际Online》(PlanteSide)与《无尽的任务II》相同的更新系统。说实话，这个系统并不友好，它每次启动都要扫描所有文件生成更新列表，这使你每次急不可待地想进入游戏时总要在电脑前傻傻地等上几分钟，而且这个更新程序不能设置代理服务器，也不支持断点续传，如果网络情况不好且文件较大时就让人头疼。不过这不算大问题，在一个小时更新之后笔者顺利登录到游戏服务器。游戏提供了许多种职业选择，从擅长远程射击的赏金猎人到精通各种重型武器的克隆人突击队员，从骁勇善战的绝地武士到擅长制作物品的专家，所有人都能在其中找到符合自己个性的角色。在这里，我选择了绝地武士进入游戏。

熟悉的“A Long Time Ago in a Galaxy Far, Far Away…”出现在我们的面前。现在，我们已经身处一艘飞船之中了。看看周围的名字：3PO、R2D2、Han，我们是在千年隼中吗？无疑，这就是所谓的教学关了。游戏的操控很简单，WASD控制移动，鼠标左键是攻击或互动，数字键用于选择技能，而鼠标右键则用于施放它们。跟随指示完成了基本操作的学习之后，飞船停靠在一个空间站上，这里就应该是新手村了——如果你玩过《星球大战——旧共和国武士》一定会感觉十分熟悉，无论是画面风格还是装饰摆设都与后者最初的空间站极为相似。在这里玩家会接到一些基础的送信和砍杀、收集任务。在新手村中有一个很贴心的设计——任务发布人。她相当于一个新手村任务的总汇，通过她的介绍，玩家可以将新手村的任务一个不落地接全。同时SWG还学习了EQ2中指引线的设计，指示出了玩家和目标之间最短的路线，为“路痴”提供了很大的帮助。新手村中基本都是单人任务，只有一个任务后面标注了“Group”字样，看来这是一个不怎么强调团队合作的游戏。在新手村中玩家还会接触到几个太空战斗任务，这需要在星际港口中乘坐自己的飞机升入太空进行战斗。战斗相对容易上手，操作并不比微软的《自由枪骑兵》复杂，再加上飞船速度都不快，即使是太空盲也能享受其中的乐趣。


3PO、R2D2、Han，我们在千年隼里


帮助路痴玩家的引导球

在完成新手任务的过程中不免会死掉几次，但这都无所谓，死亡惩罚在游戏中可谓微乎其微。首先，当生命值降低到0时并不会真的死亡，而只是昏迷。这时，玩家身边的怪物就会一哄而散。这种状态会持续10秒，在这期间，玩家不能移动，但生命值会慢慢恢复。当昏迷结束后，玩家会重新站起来。这时玩家身上会带有一个25秒的不利状态——虚弱，如果在25秒之内生命值再次降低到0才会真正死亡。即使真的死透了也没关系，玩家在空间站的克隆会被激活——

就是说，你可以自己选择一个城市的克隆工厂复活，而且更棒的是你甚至不用去捡尸体。虽然我们不能解释为什么连身上所带的物品也能克隆，可实际上在恰当的时间和地点死掉可以让你省去很多跑路和Loading的时间。


在塔图因一开始就能得到的飞车


各式各样的任务终端

我本来期待在等级提升时可以自由分配技能点数和专长，但是SWG并不支持这一点。在游戏中，升级时提升的属性点数是固定的，不需要玩家进行方向性选择，玩家在升级时只是能看到自己学会了什么新技能而已。此外，查阅将来能够获得的技能会发现，玩家要到30级才能获得第一把光剑，这未来的路的确还很漫长。

略显枯燥的星际冒险

好了，该是告别新手村的时候了。我们冒险旅程的第一站是塔图因——阿纳金·天行者的故乡。刚到塔图因就看到旁边有各种部件制造机（相当于EQ2中的纺车等制造工具）。很明显，如果选择了专家职业就可以用它们制造各种化学制品、武器装备和飞船零件。而在一边的飞船改装器和飞车改装器则是每个职业都可以使用的装置，你可以购买所需部件之后在这里提升自己飞船和飞车的性能。在频道中则有人不停地叫卖各种零件、盔甲以及杀手机器人。在和当地一个向导NPC攀谈一阵之后，玩家就可以得到一辆飞车，相比WoW的坐骑获取，这的确让人欢欣鼓舞。不过别高兴得太早，你马上就会发现这辆飞车并不比人走路的速度快很多，并且由于体积庞大，在布满石块的荒野上行驶并没能带来飙车的快感。我想，这就是飞车升级的动力了吧。


一个玩家自己的商店


并不太复杂的太空战


专家可以制造各种物品，它们在服务器上都有一个独一无二的序列号

在塔图因很少有NPC会给予玩家任务，取而代之的是一种叫做任务终端的东西。任务终端也分很多种类，普通任务终端、赏金猎人终端、娱乐人员终端、探索者终端等等。除了普通任务终端以外，每种终端都对应着相关职业，此外在帝国统治的城市还有帝国任务终端，反抗军所控制的城市则有反抗军终端，它们是任何人都可以使用的。完成上面的任务就会增加相应派系的声望。由于每个人在终端上接受的任务都是独一无二的，所以不会出现抢怪的情形。但不足的是每种终端上的任务类型只有一种，比如探索者终端总是要求你去某地杀死数十只某种怪物，而普通任务终端上则永远是清除怪物巢穴（当然也可能是清理强盗营地，但总的来说无非是砍掉不断刷新的怪物）。并且，终端只会提供给玩家和自己等级相近的任务，让大家不会有进行越级挑战的机会。这的确有点单调，你要做的只是不停的砍杀和往返跑。

不过后来突然跳出的游戏窗口让人感到一丝兴奋。窗口文字的大意是，由于购买了SWG的新手包，你将得到一份免费礼物。这件礼物会随玩家分数的提高而变得更贵重，你可以自己决定何时换取这份奖品。看了一下礼品列表，现在可以得到的是一架客运X战机，可以在野外随时召唤它把玩家送回城。而高级一些的货色则是可以摆放在屋子里的星际战舰三维投影摆件之类的。由于我已经厌倦了长途跋涉，决定立即换取这份礼物，于是一张契约（Deed）出现在玩家的背包里。在这一点上SWG和UO很像，所有的不动产都是用契约来进行交易和表现的，甚至雇用NPC为自己卖货也通过契约完成。选择学习契约，玩家就有了一块不需要冷却时间且使用后可以自己选择到达城市的“炉石”。

由于这份意外的礼品节省了跋涉的时间，我终于有时间仔细游览一下塔图因。实际上，这座城市里的大部分建筑都是玩家自己建造的“家”，里面陈列了他们从宇宙各处搜集到的奇怪物品，参观这些建筑就像是在参观一个个私人博物馆。不论是对星战迷，还是对一个期望在网游中找到成就感的玩家来说，这都是个有趣的设计。美中不足的是，由于网速的影响，有些展品要10秒钟之后才会出现在屏幕上。

总的来说，对于一个星战迷，如果你不太在意SWG由于缺乏团队协作而略显沉闷的基调，这的确是一个不错的游戏，它能让你游历《星球大战》中出现过的所有著名地点。但如果你想在这款游戏中体验亲密无间的配合和命悬一线的惊险，恐怕就会有点失望了。据说，目前已有国内公司希望引进这款游戏，并针对中国玩家的意见对游戏进行改进，这倒是一个不折不扣的好消息。

■类型：在线角色扮演 ■制作：盛大网络 ■运营：盛大网络
■游戏状态：1月18日内测 ■官方网站：http://kart.sdo.com

《疯狂赛车》疯狂地漂移



■北京 Racer

不知为什么，最近的休闲类赛车游戏一个接一个地推出，一时间各种冠以"赛车""卡丁车"的游戏出现在网络游戏网站的首要位置。在这当中，盛大网络推出的《疯狂赛车》虽然宣布较晚，但也已经在1月份开始压力测试和内测，而且EZPOD上首款游戏的名头，也吸引了不少玩家的目光。

Q版闯天下

《疯狂赛车》仍旧是一款卡通风格的游戏，看过游戏的截图就会发现，它和目前已经宣布推出的休闲赛车游戏十分相似，卡通的游戏人物、追求爽快而不求写实的操纵感、风格迥异的游戏赛道等都是目前流行的休闲游戏路数。从乡村农场到印第安部落、从日落的小镇到悠闲的山谷，至少从赛道的设计来看，倒的确有几分休闲的感觉。游戏中同样设计了高低起伏的地形，给予赛车高高跃起或全速俯冲的机会。此外，游戏中也少不了隐藏要素和任务道具的设置。其中道具包括香蕉皮、混乱雷、迷雾、炸弹、UFO、闪电等。香蕉皮可以丢在赛场内，让对方赛车打滑旋转；召唤UFO则可以缠住目前领先的选手，效果显著。各条隐藏赛道里有丰富的物品供玩家收集，赛道上还有辅助加速点的设计，给玩家更多的不确定因素。



出发啦！



小心，前方有香蕉皮



空中飞跃的快感



充满印第安风情的场景

疯狂漂移

事实上，《疯狂赛车》之所以被称为"疯狂"，还是打了"漂移"这张牌。和其他的赛车游戏有所不同，盛大对《疯狂赛车》的宣传是：将漂移发挥得淋漓尽致。游戏中设计了一个控制甩尾键，这样赛车的控制就变得"疯狂"起来，不但在弯道地区可以漂移，直道的时候通过左右摆动车身也能漂移。通过这个设计，在《疯狂赛车》里可以比较轻易地玩出U型弯漂移、发卡弯漂移。不过这么容易就玩出了漂移，会不会在滥用之后让玩家觉得稀松平常了呢？这一点还需要大家体验一番游戏才知道。

此外，游戏中还设计了大量造型怪异的车辆，如海盗车、铁轮车、南瓜车等吸引玩家。而游戏中也可以通过比赛积分购买新的赛车和零件，和其他赛车游戏没什么不同。

EZPOD更爽快？

有意思的是，虽然这款《疯狂赛车》有PC版本，但盛大一直推荐玩家在其EZPOD平台上进行游戏，认为它更适合这类游戏。这主要体现在，EZPOD平台可以使用其专用游戏手柄进行游戏，具体操作就是将EZPOD的"遥控器"横过来当手柄使用，这样就可以"和家人靠在沙发上、躺在暖和的被窝里进行游戏"，这样做看起来倒是很方便，但到底《疯狂赛车》在EZPOD平台上是否如盛大所宣传的那样更流畅和爽快，这个问题恐怕还是见仁见智的。



道具增添了很多不确定因素

■类型：在线角色扮演 ■制作：金山烈火 ■运营：金山软件
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://fs.kingsoft.com

《封神榜》最新资料片《即时国战》

■北京 三元

由烈火工作室耗时一年多制作的《封神榜》新资料片《即时国战》春节期间正式与广大玩家见面了。充足的开发时间让资料片的核心部分——即时国战摆脱了以往网游中呆板的PK，灵活的系统设定和玩法将战争策略、国战道具和资源争夺等因素结合起来，再现了轩辕、神农、蚩尤三族大战的远古战场。

告别传统的国战

决定战争胜负的永远是人，而非装备或等级。传统网游中的国战系统在目前看来多显得单调而枯燥。固定的对战地图、固定的战斗时间、单一的战斗模式似乎成了国战（攻城战）的三大主流，同时它们的缺陷也十分明显。《封神榜》的即时国战另辟蹊径，采用全新的国战规则，国战中使用专用战斗地图，只要战斗正式开始，参战双方便可从己方地图出发，沿路设置各种战术，实现玩家群体的军事指挥和协作精神。

战争往往会随时到来，不会给对方留下准备时间。《封神榜》中国战的作战时间也是不固定的，两个国家间可以随时宣战。宣战国可能以迅雷不及掩耳之势开到对战国城下，对战国必须在突发情况下保卫自己的国家，这些情况都是作战国双方应充分考虑的问题。即使是双方在开战之前完全获悉了对方的意图，如何在正式开战时指挥攻守、如何调动盟军前来支援、如何做好战时补给工作，也都是值得研究的。这些情况的变化与玩家的随机应变刚好体现了资料片所强调的“即时”概念。

独有的神兵利器

传统网游中的国战是一场群体PK，单调的技能和人物是其缺点之一。《封神榜》的即时国战通过国家城市中的神坛建筑以及“人兽合一”的变身科技，可以赋予玩家新的国战技能。当玩家达到人神合一的变身效果时，外形与能力都会随变身人物的能力而变化，只要你有足够的能力，就有可能扮演二郎神、姜子牙等等英雄在国战战场上一显身手。此外，在《封神榜》中，国战的机械运用被提升到了一个更高的层次。5种不同作用的国战战车、数十种效果明显的战车科技和强大雇佣兵军团构成了国战丰富的攻防体系。战车的运用，可以使一个脆弱的玩家在战场成功幸存；而原本弱小的国家，有了强大的雇佣兵军团支持后，也可以向那些欺负自己的大国家宣战了。

体验掠夺的快感

俗话说：兵马未动，粮草先行。在真实战争中，后勤保障占有极其重要的战略地位。《封神榜》的即时国战也告别了没有后勤补给的时代，战争资源的采集、补给以及科技的升级都需要玩家们运筹帷幄，而高昂的战争开支、不菲的国家维护费用都需要资源的支持，不过这些资源完全可以从国战中进行掠夺。战争发起的最大目的或许就是通过掠夺别国资源来提升本国的实力，就像历史上的大战一样，根本所在都是“利益”二字。《封神榜》的即时国战加入了资源争夺的概念后，如何更好地保护自己以及最大限度地去掠夺敌国的战争资源，将是一个战略家所必须思考的。


即时国战强调的就是“即时”战斗所产生的各种变化


国战中可以使用特殊技能，体会与平常不同的爽快


经常发动战争的国家遭受掠夺时，将受到比其他国家更高比例的掠夺

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》新春新增内容前瞻

■北京 Sin

由北京完美时空开发的网络游戏《完美世界》已经顺利收费运营，并在春节期间推出六大新增内容，其中的双人行动系统、修真系统，颇为引人关注。

一、决斗系统。是否痛恨阴险的偷袭行为？是否反感以多打少的不公现象？《完美世界》新推出了"决斗系统"，明刀明枪、单挑对战，让你领略以武会友的快乐。玩家向其他玩家发起决斗邀请并经对方同意后，即进入决斗状态。在决斗状态下，双方攻击不受安全区、PK规则和攻击保护的影响；决斗状态下攻击不会进入玩家战斗状态，名字颜色也不会改变，因而区别于PK。决斗结束后，双方身上的持续伤害和负面效果将被清除，恢复到决斗前的状态。

二、连招技能。连续技是动作游戏中极为常见的系统设定，而《完美世界》推出的连招系统可以让玩家杀怪、PK更为得心应手。游戏提供了8个连续技能框供玩家编辑。玩家可按自己意愿组合技能，创造出独树一帜的连招，并且可以自己起一个响亮贴切的招式名字。连招的引入在爽快的同时也给游戏带来玩法上的新变化。

三、双倍打卡。《完美世界》新推出了"双倍打卡"系统，在此系统下，每个角色每天能得到2个小时的双倍经验、元神的游戏时间。双倍时间可以累计，最多14个小时，这就方便了很多不能天天上线的玩家，且不会浪费双倍时间。领取双倍时间只要在剑仙城、万化城等城市找到名为"修行导师"的NPC谈话选择需要的时间即可。


找NPC领取双倍时间


浪漫的双人携手


和自己的白马王子同乘一骑


古色古香的仙界建筑

四、升仙入魔。"修真系统"是《完美世界》里特有的设定。修真的最终形态，是当玩家达到了大乘期的角色继续升级到满足等级需求后，可以接到下一个修真任务。这个任务可选，由玩家自愿选择领取升仙任务或是入魔任务，完成后即可成为仙或魔。角色升仙入魔后，还可学习各自一套新的技能，并且可以进入仙魔专用地图。

五、携手双飞。双人行动系统由一男一女来实现，一方发起请求、另一方同意后即可开启"双人行动"，移动由男方控制。其中男方为人形状态时体现为"怀抱"，为妖兽状态时体现为"骑乘"。从此可以与所爱的人比翼双飞，驰骋天下。

六、双人骑乘。在《完美世界》里，能飞早已经不是什么新鲜事，但是，是否能骑马呢？答案是肯定的。《完美世界》新推出了骑乘系统，玩家不但能自己纵马驰骋，还能和自己心爱的人一起享受两人共乘一骑的甜蜜温馨。女孩总是幻想自己的另外一半是白马王子，在《完美世界》里，这种幻想可以变成现实。白马将成为游戏中最受欢迎的坐骑之一。除了英俊神武的白马之外，邪恶的地行龙、憨厚的大白熊等种类繁多的坐骑，能够满足各种玩家的需求。

■类型：在线竞速 ■制作：久游网／北京永航科技 ■运营：久游网
■游戏状态：2月份内测 ■官方网站：http://cr.9you.com

《疯狂卡丁车》封测体验报告

■上海 冉冉

2005年年底，久游网为玩家献上的一款卡通风格的休闲类赛车网游——《疯狂卡丁车》，正式拉开了年末休闲赛车游戏大战的序幕。也许各位读者拿到杂志的时候，《疯狂卡丁车》已经开始内测了，笔者在这里主要针对封闭测试谈谈对游戏的印象，也算是让还没有玩上游戏的玩家先睹为快吧。

第一印象

登录进入游戏后，首先会看到人物和赛车的创建界面。游戏提供了3个选框，分别为人物选项、赛车选项和车色选项，人物选项主要是选择一个比赛角色，后两项则是选择不同种类的赛车。相对一个大型赛车游戏来说，这样的选择略显简单，但是对休闲类游戏来说还算



准备发车了！



林荫大道，只有赛道多样化才能吸引玩家

中规中矩。选择好自己的爱车后开始游戏，首先需要选择赛道。游戏提供了9个不同类型的赛道，有日天赛道、夜景赛道、天空赛道等，其中天空赛道在空中飞驰的感觉还是很特别的。据说在内测中还会开放更多的人物、车辆和赛道选择。

《疯狂卡丁车》的操作与《马里奥赛车》的操作很相似，把卡丁车驾驶操作设定在方向键上，由A键和Z键控制道具的释放和卡丁车的漂移动作。总的来说，赛车操作的手感接近于比较爽快的感觉，控制比较流畅，没有生硬感。

比赛模式

目前游戏中有3种比赛模式可供选择，即道具赛、速度赛和竞技模式。不同的比赛模式让卡丁车既有赛车游戏的特性，又显示了休闲游戏娱乐元素丰富的一面。其中速度赛是纯技术的比拼，就像大型赛车游戏一样，主要是靠玩家的熟练程度和技术分出胜负。竞技模式则是在空旷的赛场上自由驾驶卡丁车，同时进行各种名目的游戏争夺，如夺旗、出租车模式等。道具赛则加入了运气成分，玩家要充分利用在赛道中得到的道具，给对手制造障碍，让其落后，同时保护自己免受对手的攻击。笔者在道具赛中开了几圈，感觉其中的趣味性还是不错的。玩家在赛道上可以吃到各种道具，西瓜皮就不用说了，导弹和加速两种道具也比较有趣。被导弹击中的车会在空中翻腾，速度减至0，而使用了加速道具后再按住油门键时会加快自己的车速。



小心其他车手的道具陷阱



天空赛道给人别样的感受

改装乐趣

整轮游戏结束后，系统会为每个队员排出名次，并给予一定金币作为奖励。金币奖励的益处将在即将开放的车辆改装系统中充分体现出来。按照官方资料，金币不仅可以购买轮胎、引擎和排气管等配件对现有车辆进行改造，增强车辆的属性，还可以用来进行外形、底盘、染色、尾翼的调整，让DIYer打造一辆完全属于自己的卡丁赛车。当然，这些车子的改装费用对新人来说是十分昂贵的，在能够改装爱车之前，多来跑跑比赛吧。

■类型：在线角色扮演	■制作：火石软件	■运营：光通通信
■游戏状态：1月7日内测	■官方网站：http://www.hero108.com	



《水浒Q传》新手五步教学

■上海 魍魉魍魉之魂

光通通信2006年全新推出的Q版网游《水浒Q传》终于和玩家见面了。光通此次为游戏推出了“玩家互助答疑平台”，方便玩家解决上手的小问题，不过对于一切都懵懵懂懂的新人来说，系统地了解游戏初期的注意事项还是很有必要的，且看笔者的这篇“新手五步教学”。

第一步：创建个性自我

进入游戏创建人物界面时，你的水浒历程就算是真正开始了。创建人物就是新手需要掌握的第一步，因为在这里你可以任意选择自己的脸型、发型、肤色等要素。可千万不要小看这些基本设定，游戏里光脸型就有很多种，打造与众不同的自己，才能保证自己是游戏中受欢迎的一员。

第二步：培养自己的宠物

来到新手村新秀村，所做的第一件事情就是去找水浒新秀指导师，和他对话后可以得到一个宠物蛋。根据笔者的经验，经过四五个小时游戏后，宠物就会孵出来，而宠物会带有很多生活技能，对玩家在游戏中的帮助很大，所以千万不要忘了去领蛋。此外宠物的喂养有些学问，根据喂的药水和药水量的不同，宠物的外貌也各不相同。如果玩家喂的药水很少，质量又差，那么宠物可能会长得非常难看。想拥有可爱宠物的话，就千万不要吝啬。

第三步：新手跑腿任务

领取完宠物蛋后，大家千万别急着去杀怪升级，游戏中先做新手任务要比直接去杀怪好处更多。首先，按任务提示把新手指导赠送的女儿红送给村长，村长会让玩家把一件T恤送给NPC“叽里呱啦”，叽里呱啦会让玩家帮他找小不点道歉，小不点则会让玩家带个包子去药店……没办法，大侠都是从跑腿开始的。找到药店老板后可以学习道具的相关知识，然后最好完成药店老板交付的任务。完成任务以后，玩家将获得大量的经验值和对新手来说非常实用的道具。



可爱而好用的宠物，不要白不要



在应天府会碰到月老



10级前的练级最好组队前往

第四步：组队修炼效率高

现在大家可以去新秀村右下方的芒砀山麓打怪了。这里没有别的窍门，推荐大家组队练级，效率要比单练高许多。练级时别忘了去抓快没血的怪物当自己的召唤兽，捕到召唤兽后它可以在战斗中帮忙，可以让新手阶段相对轻松一些。此外，这个等级尽量不要吃药水，因为只要在芒砀山麓的山道上找到安道全对话，他就会将HP和MP补满。在这里练到10级大家就可以摆脱初心者状态，真正拥有自己的职业了。

第五步：新手加点要注意

笔者认为，10级之前最好将所有点数加到力量上，以提高练级速度。因为这个阶段还没有职业的分别，也没有技能，不需要加MP。10级转职之后可以洗点，此时再根据自己所选择的职业重新配点就可以了，官网推荐的配点方式对20级之前各职业适用。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Square Enix ■运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
■游戏状态：2005年12月26日内测 ■官方网站：http://www.shushijie.com.cn

《树世界》新手入门必读

■北京 红旭的乱

史克威尔艾尼克斯（中国）和大宇资讯“分家”后运营的首款网络游戏已经在2005年年末内测了，许多参与测试的玩家反映，对这款日式游戏的设定不是很适应。笔者认为，有必要将游戏初期的一些难点为大家一一阐明。

人物创建

一个《树世界》游戏账号只能创建一个人物，所以创建人物很关键，选择属性时更要慎重，不然事后可没后悔药吃。这里要注意的是游戏的技能设定分为两种形式，一种是模版方式，一种是手动方式。因为《树世界》没有严格的职业区分，为了照顾新玩家，游戏通过模版给出了一些网游中常见的职业设定，包括剑士、魔法师、治疗师等。手动方式主要是选择战斗用技能和生产用技能，玩家需要在技能表中选择3个主修的一次技能，当然进入游戏后还可以任意调整。接下来要进行能力值设定。人物的属性分为力、敏、巧、体、智、运6项，每项的初始点数是5点，且有12点自由点数可让玩家自主分配。想练战士的玩家可以偏重加力和体，如果想练魔法师就需要将智加满。

战斗

新人根据技能选择的不同会得到不同的初始装备，打开装备栏（Ctrl+E）双击就可以装备或者卸下装备，装备好武器后玩家就可以出城了。注意打怪时人物的血槽下会有一个绿色的间隔时间槽出现，并不断减少，等绿槽全部消失后才能进行下一次攻击。当玩家遭到目标攻击后，血量会减少，此时点击“个人”选项会出现“休息”一栏（《树世界》的一大特征：很多选项只有满足特定条件后才会出现），点击“休息”，人物就会坐在地上回血。

吃饭

在《树世界》中，“状态显示”栏中黄色栏表示持久力，当持久力下降到一定程度时将会影响到技能锻炼的效果，如果下降到了相当低的水平，即使坐下休息也无法回血和回魔。所以按时吃饭，维持持久力是很关键的。玩家可去城市中的料理店购买食物，也可以自己制作。自制食物的好处是经济实惠，但过程比较复杂，需要购买料理书并采购各种原材料。初期料理店内的食物增加的持久力并不多，而且价格也不便宜，所以说玩家如果有空还是自己制作比较好。

赚钱

《树世界》初期会给每位玩家100金币，不过这点钱可不够干什么，只有靠我们大家在游戏中赚啦。初期赚钱的方法有3种。

一、打怪卖战利品。这是游戏中赚钱最初级的方式，但在初期也最快捷与经济实惠，不过只能维持温饱，如果不买加血药，频繁的休息恐怕会把地板坐穿的。

二、采矿伐木。游戏中每个城市的杂货店都提供采矿、伐木和采摘水果用的工具，我们可以通过采伐等工作赚取金币。需要注意的是铁镐、剪刀等物品是消耗品，所以玩家在前往目的地之前一定要多带些工具。除了出售原材料，把材料合成后出售成品也是赚钱的一条捷径，这需要玩家深入摸索，暂时不适合新手来做。

三、做任务。《树世界》中有大量的任务提供给玩家，初期新手可以做的是E级任务。接任务需要先到城市的任务介绍所接受任务，然后根据任务提示找到委托人。大部分任务的奖励都是金币，所以做任务赚钱也是新手的一条捷径。



调整人物初期的属性


拾取战利品时要注意自己的负重


买把铁镐出城挖矿赚钱

■类型：在线角色扮演 ■制作：CCR ■运营：广东数据通信
■游戏状态：2005年12月25日公测 ■官方网站：http://www.5u56.com

《国度·RF Online》C族特化系统浅析

■北京 青争

A族强大的火炮、B族酷酷的机甲、C族华丽的召唤兽，它们组成了《国度·RF Online》（以下简称为RF）中极有特点的特化系统。3族的特化系统中，笔者独爱C族的召唤兽，可能是笔者偏爱FF系列的情结吧。30级的C族人民都可以转职为召唤师，然后从能量球商人处买一个能量球，就可以召唤上古神兽了。但要想让神兽发挥巨大威力，修炼是必须的。C族的召唤兽共有4种，根据它们的能力有不同用途。因此，虽然C族购买能量球的价格比B族的机甲便宜，但对游戏前期的玩家来说也价格不菲，买前需要好好考虑。

肉搏剑士


群殴中召唤兽各显神通


传说中的伊希斯


伊拉娜的防御很有用

帕依德：小帕是近战攻击的神兽，使用巨大的剑。直转的召唤师（由法师直接转召唤师）特别需要小帕，因为法师天生体质较弱，血少防低，所以在法师的防御PT未练起来前，小帕是非常好的肉盾，法师们可以躲在它身后轻松杀怪。但是小帕并不光是好用的盾，小帕好勇斗狠，攻击力强，但是在刚出生时是不可能达到这么强的。召唤兽也有等级，而且随着等级的逐步提升外形也会有所改变，升到黄金身体的小帕就已经拥有很高的防御与攻击力了，内测期间黄金小帕给大家留下了深刻的印象，虽然公测版本更新，召唤兽的攻击一度降低，但也无法浇灭玩家对小帕的热情。

白魔法光芒闪耀

伊拉娜：掌握C族的白魔法，给自己的主人治疗伤口的痛苦，这是伊拉娜的用途。不要小看小娜的能力，因为游戏中最重要的就是资源，带上小娜红瓶基本就可以省了，而且现在公测版本中血瓶的使用也设定了延迟，所以伊拉娜更是炙手可热。RF中每名玩家都要修炼PT，其中最难练的就是防御PT，带上小娜这个难题迎刃而解，而别的种族就没有这个优势了。防御PT的好处是提高防御，增加角色的血量，是任何职业都需要修炼的，而伊拉娜会让你的修炼事半功倍。

傲慢与自负

赫卡特：掌握着火焰能力的赫卡特是一位非常傲慢的女王型角色，她的动作与语言都非常的自负。使用远程火焰魔法是她的特色，但她的防御非常脆弱，笔者练的赫卡特到26级都无法承受哈蓝城堡外怪物的攻击，所以赫卡特比较适合战士和弓手转职的召唤使用，玩家自己在前面顶住怪物，小赫就会在后面用强力的火魔法对玩家进行支援。

召唤兽使用手册

由于伊希斯需要杀超变态的背叛召唤师才有几率掉，笔者没有用过，在此不便评价。最后总结一下召唤兽的使用。首先，等级对召唤兽来说非常重要，召唤兽的升级要根据它本身的能力适当发展。其次，在最重要的资源战中召唤兽的地位更重要，这是C族对抗其他两族特化的法宝，而且召唤兽需要灵活使用。如在战场上并不是只有攻击型召唤兽才重要，试想一个法师用伊拉娜将自己的防御PT提高后，专心修炼自己面杀伤魔法的PT，然后在资源战中挂着小娜这个巨大的“血瓶”出场，面对着其他种族的敌人，成片成片的伤害魔法“撒”下去，那可就是荣誉呀。战士也可以携带赫卡特出场，在自己坚强的身体后有一个强力魔法的操作者会让战斗变得更简单。



从游戏到事业
——访《梦幻西游》玩家"天堂瑞瑞"

■本刊记者 克里斯



游戏ID：天堂瑞瑞、云中客
爱好：网络游戏
居住地：河南洛阳
职业：职业玩家、游戏撰稿人
主要荣誉：曾为《梦幻西游》逍遥城、函谷关服务器首富

天堂瑞瑞或许是记者接触到的最有名的网游玩家了，在采访到他之前，就从网易官方的采访中对他有所了解，最关键的是，你很难给他一个准确的定位。他既是《梦幻西游》（以下简称为《梦幻》）里富甲一方的高手，也凭着自己的爱好写一些网络游戏的心得技巧，进而成了小有名气的网游作者。同时，天堂瑞瑞创办了自己的网游代练工作室，目前，代练公司已经成了他事业的重点，记者采访他的时候他为了公司事务在南昌出差。忙里偷闲，记者对他进行了简短的采访。

记者：先说说你和《梦幻》怎么结缘的吧。

天堂瑞瑞：我和《梦幻》呀，当时我是公测的时候被朋友喊去玩的，那时游戏里人还不多，我练了个龙宫的号，都30级了加的还都是攻击，后来发现错了，龙宫应该是加魔法的，于是从头来过，慢慢就上路了。

记者：听起来很有趣，那后来怎么修炼到首富的？

天堂瑞瑞：开始也摸不出门道，就在想赚钱，想来想去，有一段时间在倒卖东西什么的，后来才学会了开店。当然最赚钱的还是买了再卖，觉得有前途了就大量买进，然后拿出去卖，和现实里是一个道理，后来就成了"逍遥城"的首富。

记者：听说是因为做了首富，你才有了做代练"生意"的念头？

天堂瑞瑞：对。那时候我大概存了4亿梦幻币，甚至为怎么找地方存钱而头疼。有次突然断网，多出的钱都没了，我郁闷了好几天，后来赌气在游戏里花4000万买了一个神兽泡泡。结果买了以后发现自己还是首富，觉得还是没有地方可以花那么多钱，正好帮里有熟人要买，这样才开始了出售梦幻币的业务。大概做了一年吧，主要是我爱人在做。其实在游戏里开店很累，因为我们是薄利多销，生意很好，所以后来夫妻俩两班倒，24小时有一大半时间都在抓怪。



2005年4月9日，天堂瑞瑞在《梦幻西游》郑州玩家见面会上（前排左二）

记者：后来就变成真实世界的生意了？

天堂瑞瑞：是的。本来自己的工作就有点枯燥，而且又爱好游戏，所以才有了做代练公司的想法，于是就做了现在的游戏交易平台和属于自己的代练公司。有点累，呵呵，不象别人只专心做一件事。

记者：呵呵，方便透露一下公司的规模、业务范围么？

天堂瑞瑞：代练工作室现在大概有30台机器、50多名员工吧，然后网站也有几个人在做。目前主要还是做《梦幻》，因为《梦幻》最火啊，过年的时候生意太好了，买游戏币的人N多，定单都接不完。外国的游戏不是太懂，不敢贸然进入。

记者：那么，有这么多事情忙，还需要写稿子么？

天堂瑞瑞：写稿子是自己的爱好，我可能是唯一不多一直写了几年还坚持的网游作者吧。

记者：你的经历真的很有戏剧性，以后有什么打算呢？

天堂瑞瑞：以后主要就是经营公司了。我也觉得自己的经历挺有意思，我甚至有把自己游戏经历写小说的想法。



天堂瑞瑞和妻子"蓝若霓"在做任务



天堂瑞瑞在游戏中的盛大婚礼，新娘就是他现实中的妻子哦



天堂瑞瑞开办的"天之梦交易网"，主打的交易就是《梦幻西游》



热战新时代

——《帝国时代III》对战完全手册（一）

■湖南 YU

“与人斗，其乐无穷”——曾几何时，具有深厚历史文化底蕴的《帝国时代II》作为一款极具代表性的2D即时战略游戏，与暴雪的“星际”“魔兽”分庭抗礼，深受玩家喜爱，被认为是难以超越的巅峰之作。直至2005年年底，秉承王者归来之姿高调亮相的《帝国时代III》（以下简称AOE3）以华丽炫目的3D画面、焕然一新的战略系统将此系列带至一个崭新境界。当笔者通过两个星期的苦斗以2075分冲上全球积分版前20名的同时——白雪皑皑的育空、绿草如茵的新英格兰、荒凉的潘帕斯，猛斗土耳其、土著大混战、雇佣兵称雄……在风光秀丽的美洲殖民大战场上经历的一次次惊心动魄的战斗已经彻底“征服”了我。受够了呆头呆脑的电脑对手，你是否也跃跃欲试地想找人一试身手？Let's begin，不论你是“帝国”系列的老玩家还是新手，笔者将从如何联机到国家、主城系统、兵种的解析以及微操、战略到最主流战术一一进行讲解，欢迎大家与我们一起来深入探索乐趣无穷的AOE3对战新大陆。

一、联机指南篇

1.牛刀小试VLAN

如果你想方便快捷地找人对战，5分钟内可以搞定的VLAN当是首选。这个只有几百kB大小的虚拟局域网软件最新版本VLAN 2304可在http://cn.ipve.com/phpbb/viewtopic.php?t=3028下载，从安装到进行对战的步骤如下。

① 执行压缩包里VLAN 2304.exe文件进行安装，注意在出现微软徽标认证时选择“仍然继续”（图1）。

② 到http://cn.ipve.com/register.php页面注册一个免费帐号，执行VLAN主程序，填入注册的帐号和密码（图2）。

③ 点击“服务器列表”，选定一个服务器然后单击“选定”回到主界面，点“登入”，现在可以看到各种游戏的列表，双击“世纪帝国III”（我国台湾省版本的译名）设定虚拟局域网，这时软件会自动缩放到右下角托盘的绿色网卡图标处（右键点击该图标即可进行设置和退出等操作），同时会弹出设定成功的提示浮条。

④ 启动AOE3，在游戏主菜单依次选择“多人对战”→“局域网络”→“进行游戏”，就可以在（图3）界面通过双击游戏名字加入在线的VLAN用户建立的游戏（或者自己建立一个新游戏），待人数足够后即可进行对战了。

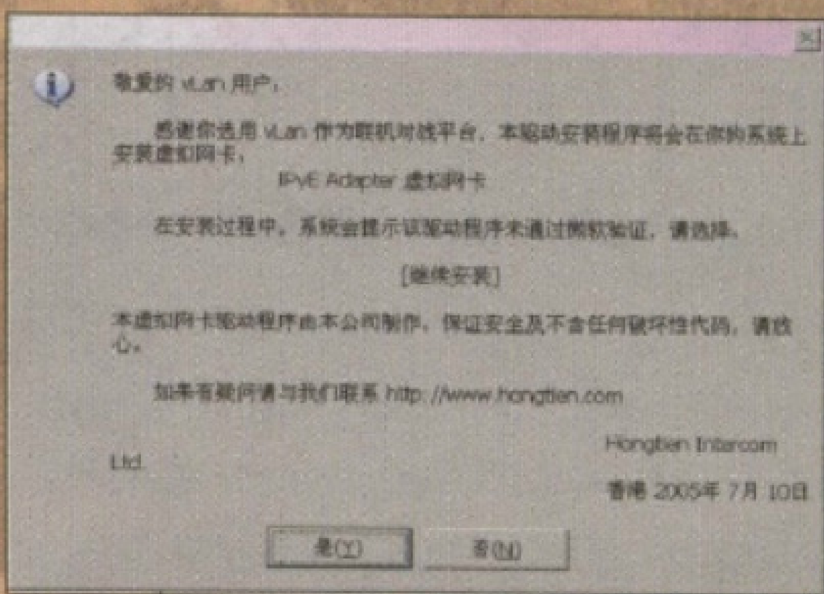


图1

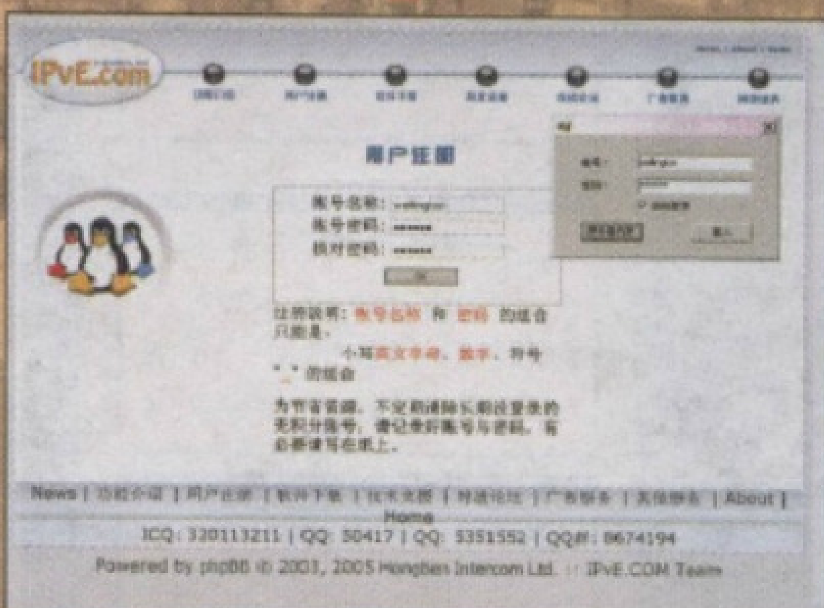


图2

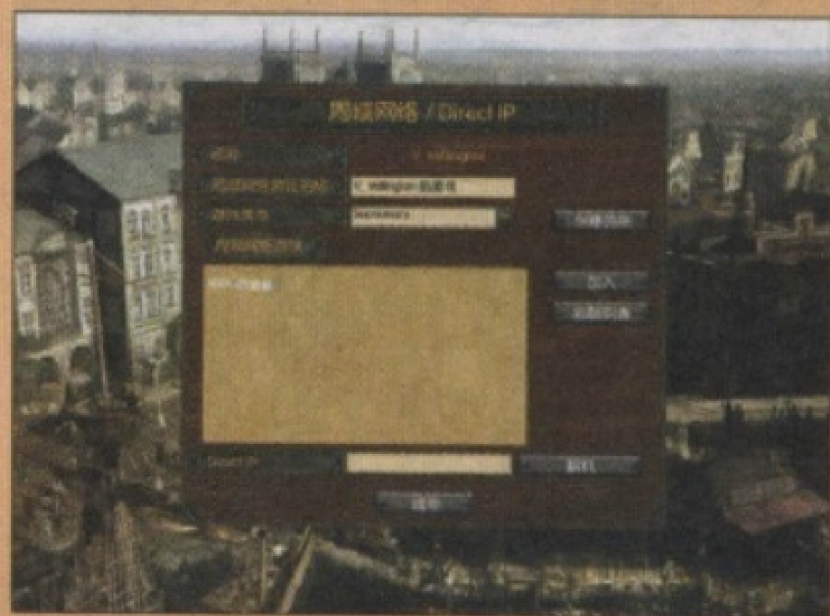


图3

补充说明：VLAN是一个非常小巧好用的对战平台，优点是直观、简单加全天候，启动和响应速度很快，运行时对于下载或浏览网页没有任何影响。不足之处是暂时没有开发聊天室功能，另外连线质量偶尔会不够稳定，比不上IP直连的效果。

2.大显身手ESO

和ESO（EnsembleStudiosOnline）的完善度与海阔天空相比，VLAN就只能算是一个小池塘了。不像基于Web的Zone，ESO是一个内嵌在游戏中整合度非常高的对战平台，由AOE3开发商官方运营，拥有超优质连线质量、完善的体系以及平均在线数4000以上的人气起点——接触气象万千的最新战术打法，与全世界顶级好手一较高下，这里是每个AOE3骑士心中的竞技圣殿。

① 登录方法：在AOE3主菜单依次选择“多人对战”→“ESO”，在ESO登入界面选择“新帐号？”，填写资料建立帐号，然后返回登入界面输入刚才建立的帐号和密码，即可来

到ESO的首页（图4-5）。

② 进行游戏：有两种开始游戏

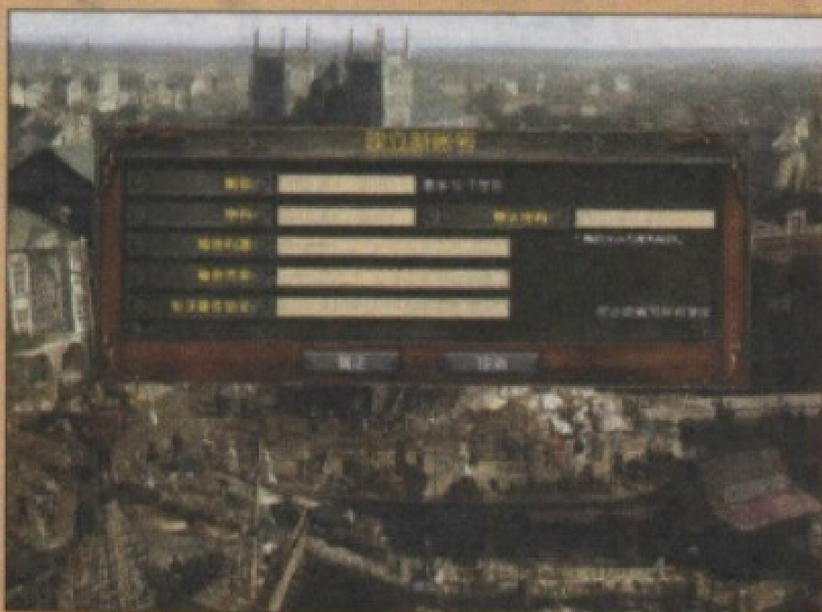


图4



图5

的方法可供选择。a.通过快速搜索来随机配对。玩家可以根据自己的需要来设定主城级别、游戏类型、游戏人数等搜索条件，开始搜索后，当系统找到相互条件符合的对战双方就会自动启动游戏。在这种模式中，你在游



图6

戏启动前看不到对手，可以事先选择保存游戏录像，但不能选择颜色。随机配对是1 VS 1快速开局的最好方法，善用这种模式，通常你几乎不用等待就可以连续作战，对手的不确定性也给比赛增添了刺激（图6）。b.通过游戏浏览器来主持或加入一个游戏。在这种传统模式中你可以充分挑选对手，从网络连接状况到主城级别、胜率，更适合Team战（图7）。



图7

③ 其它服务："主城"是玩家管理自己主城、设定选项以及选择自己显示图片的地方（图8），也可以通过其中的快速搜索来查看别的玩家的信息。在"聊天浏览器"加入或建立一个聊天频道，是玩家群体自由聚



图8

集在一起的常见方式；而通过把对方添加到好友名单，可以随时打开私人聊天通道，或是邀请对方加入你建立的主机中。"排行榜"中可以查看到各个游戏国家最高主城者和最多胜利者的排名（图9）。或者，建立一个"战队"怎么样？

④ 统计数据：作为一个既重要



图9

又很有意义的补充，ESO玩家可以在http://www.agecommunity.com/player_stats.aspx查看到自己或别人的ESO对局统计资料，包括使用国家胜率到升级时间，进而还可以点击

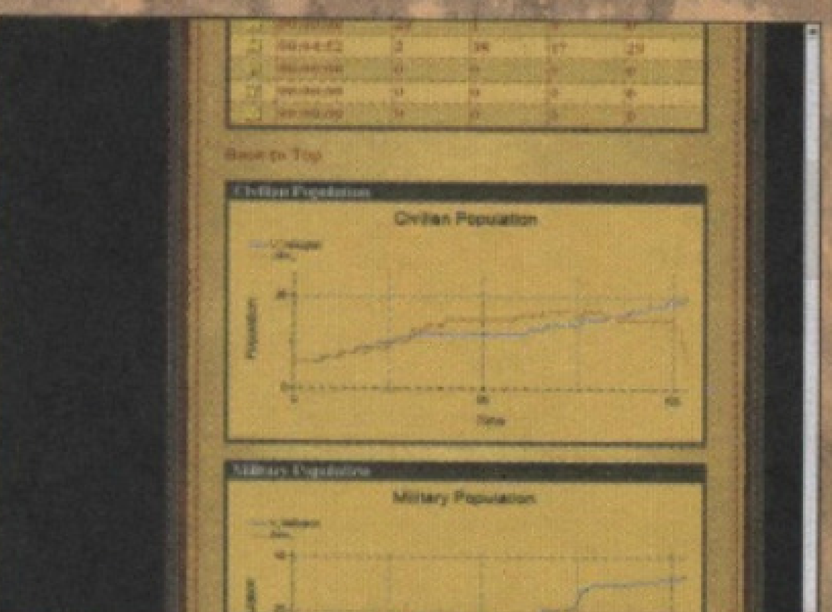


图10

查看到每次对局的详尽数据和曲线图（图10）。

3.常见问题Q&A

Q： 为什么我在VLAN看到的游戏总显示"RC版本不符"而进不去？

A： 因为游戏前会进行CRC校验，使用了不正当的补丁或者自行对文件进行了修改往往会导致这种现象。符合以下条件是正常联机的关键：采用3CD版本、光盘或虚拟光驱启动、除汉化补丁外没有打任何非官方补丁，升级到最新版本（目前为1.03），如果不能通过游戏中的自动升级选项更新，可以到http://www.agecommunity.com/gameUpdates.aspx进行下载。

Q： 怎样快速改变主城级别和卡片数？

A： 如果没有足够时间打主城级别或者想尝试新国家，低级别在对战中会处于不利的位置。在VLAN等非正式比赛场合，可以用修改来保证比赛公平性。方法是在My Documents文件夹的\My Games\Age of Empires 3\Savegame目录中找到名为sp_（主城名）_homecity的文件，用记事本打开，其中<level>？</level>行中间的数字为主城级别，<skillpoints>？</skillpoints>行中间的数字为卡片数，填入一个合适的数字，保存退出即可。

Q： 听说能够让军事分数和经济分数分开显示？

A： 在My Documents\My Games\Age of Empires 3\startup\文件夹下用记事本创建user.cfg文件，加入一行：SeparateScoreComponents即可，分数分开显示对战局判断很有好处，添加后在ESO也可以正常使用。

Q： 在ESO上游戏开始不久对方弃权时会显示"此游戏不计算排名"，是怎么回事，我碰到海战地图也可以退么？

A： 为了防止炒分，系统默认在2分钟之前弃权的游戏不算数。

二、对战基础篇

1.国家简析

AOE3中8个国家的特色可以说是



图11

各有千秋，这里只是从上手和初选的角度进行简析，深度分析将在以后结合具体战术加以介绍（图11）。

人多势众——俄罗斯

类型：快攻国家
上手难度：7.5
弱点：早期害怕骑兵
实战能力：7.5
对战优势/劣势国家：土耳其/德国

村民、兵力的量产和低价优势使得俄罗斯能够迅速在早期集结起大量兵力，加之整合了哨塔的碉堡兵营，使得俄罗斯非常适合侵略性的前置战术，人海战术的攻坚能力强悍，后期堡垒的骑兵骚扰战将令敌人非常头疼。

霸王上弓——土耳其

类型：快攻国家
上手难度：5
弱点：堡垒是实力真空期
实战能力：8.5
对战优势/劣势国家：英国/法国

免费的村民生产在堡垒前是决定性先发经济优势，亲兵+阿巴斯炮的组合在堡垒前是无坚不摧的霸王军事组合，最适合殖民快攻的国家，三板斧足以砍翻任何应对不到位的对手。但是因村民生产慢和数量限制，一旦攻势受阻或被敌人劫杀到农民，土耳其很难翻身。

内外兼修——西班牙

类型：全能国家
上手难度：5.5
弱点：无
实战能力：9
对战优势/劣势国家：德国/无

更快的主城支援是隐性且巨大的优势，带着猎犬的探险家也是不小的加分。得益于此，西班牙不论是boom还是rush都得心应手，配合圆盾、枪骑兵等整齐而不失特色的军种，足以在任何时代发动各种形式的突击战，或者靠积累经济优势压垮对手。

拥兵至上——德国

类型：全能国家
上手难度：6.5
弱点：没有火枪和龙骑
实战能力：8.5
对战优势/劣势国家：荷兰/西班牙

免费的轻骑使得德国具有战略上的机动性，不论是面对土耳其凶猛的殖民快攻打持久战，抑或法国的堡垒直升，高杀伤的骑兵小队始终是一种可畏的威慑力量，虽然缺少火枪导致殖民攻坚能力不足，但是强势的拥兵却让德国在堡垒前拥有首屈一指的战斗力。

猎人当家——法国

类型：全能国家
上手难度：5
弱点：无
实战能力：9
对战优势/劣势国家：葡萄牙/无

效率更高且战斗力惊人的法国猎人是最让别国玩家愤愤不平的对象，胸甲骑兵则是农民的恶梦，拥有超一流的抗殖民攻击能力，配合最齐全的军种随时可释放出冲击力十足的攻势。

金堆玉砌——荷兰

类型：强经济国家
上手难度：6
弱点：前银行时期薄弱
实战能力：8
对战优势/劣势国家：葡萄牙/德国

拥有自成体系的经济系统和发展路线，殖民散兵、只占一个人口的手枪骑兵、长戟兵均是非常实用的战斗本钱。但即使前期占有优势，一旦让荷兰人成功地建起银行，战斗将变得漫长、艰苦而胜负难测。

狡兔三窟——葡萄牙

类型：后劲国家
上手难度：7
弱点：殖民作战能力低
实战能力：7
对战优势/劣势国家：无/土耳其

没有农民卡让葡萄牙前期在所有国家中处于最劣势的位置，升级免费赠送的城镇马车是一个非常不确定的关键因素，动作不够快的话会被如狼似虎的快攻对手轻松敲掉。如果能安定在一个制高点局势可能大不相同，但那很难做到。

工业之王——英国

类型：后劲国家
上手难度：7
弱点：木材资源紧张
实战能力：7
对战优势/劣势国家：无/土耳其

建筑庄园送农民是一个极其可观的特色优势，然而更多的资源要求和更长建筑时间实在是不菲的代价，在伐木效率低下和木头资源紧缺的早期，这项优势不成其为优势，优势兵种长弓的情形也是如此。英国非常需要盟友的掩护和稳定发展期，更适合Team战的国家。最强的火枪兵、轻骑加炮海的组合可以横扫地图。

怎么样，通过上面的介绍你开始品味对战的刺激和兴奋了吗？若是出师不利，别担心，往后我们将配合实战录像，依次从战略、战术、战斗层次的角度带大家找到赢得胜利女神垂青的方法。"殖快"、"直升"、"拥兵"、"土著"等实战性极强的战术介绍也定会让你实力大增，敬请期待。

《帝国时代III》热门网站

http://agesanctuary.com/index.php?
最顶尖玩家的录像下载地。
http://aoe3.heavengames.com/
除了录像，还是国外玩家测试和讨论游戏的地方。
http://bbs.game5i.com/list.asp?boardid=242
华人高手聚集地，正在举行国内第一届AOE3争霸赛。新手发问、讨论战术、下载录像的好地方，同时有JDK、HM等国内首批AOE3战队驻扎。
http://ratings.fearclan.net/createranks.php
Fear战队和官方合作提供的全球积分系统。

而今迈步从头越 CS

wNv ——wNv和中国CS的2005年

■本刊记者　Sir William

以采访开始

2005年12月11日，是值得所有电子竞技爱好者铭记的日子。这一天属于所有为了中国电子竞技能够屹立在世界之巅而始终坚持不懈的人们。wNv.Gaming在决赛中先输一盘的情况下连扳两城，以总比分2：1最终战胜韩国Project_kr，昂首站在了WEG第三赛季总决赛的冠军领奖台上。这是中国CS的竞技历史上第一个真正意义上的世界冠军，同时也说明代表中国最高水准的CS战队已经可以和世界诸强站在平等的起跑线上对话了。

比赛的间歇，记者在场外看到了一位挂着"工作人员"胸牌的青年老外，正在和同事说话，而他的周围，很多中国CS爱好者拿着笔记本、相片、海报，议论纷纷，踌躇着，焦躁着，逡巡着，始终不敢向前。是的，他就是Team9的老队长，原NiP、Team9.esu的绝对主力和战术设计者，被万千CS爱好者顶礼膜拜的大师级明星。他的AK-47/M4教学demo被无以计数的CS玩家下载并学习，而且很多人从中受益。——JOHAN "vesslan" RYMAN，在他的左右，有被称为世界上最强最全面的两个L——Luciano和Lucchese，加上quick和现在NoA的队长XeqtR，构成了Team9.esu辉煌一时的黄金阵容。

"vesslan，你好，我是中国的记者，能和你聊聊吗？"

"啊，当然。为什么不呢？"

谈话从他的胸牌开始。vesslan作为WEG聘请的外方解说员，负责解说第三赛季的CS比赛。当决赛在北京举行时，他也第一次来到了中国。于是短暂而随意的采访，便从这里开始了。

大众软件：你的退役让很多玩家没有了寄托，特别是广大的中国玩家。

vesslan：是吗？啊……这个是我不曾知道的。退役……个人原因占了很大一部分因素吧。我现在有自己的事业。对于中国的玩家，我只能说，抱歉。

大众软件：是因为在CS方面无法再有突破？还是赛制的修改？或者其他的原因？

vesslan：我个人可以很明确地说，相当部分的原因是因为赛制。2分钟还凑合，但是1分45秒，我们能再做些什么吗？不能，除了rush。我习惯了设置陷阱，等别人来钻（笑），然后盖上盖子。

大众软件：你对这次比赛有什么看法？

vesslan：作为NiP和Team9的朋友，我当然希望他们能够获胜。事实是，中国的wNv和韩国的Project_kr用自己的表现证明了他们的实力。也许，他们会让欧洲的所有强队头疼。

大众软件：具体一点说呢？

vesslan：wNv和Project_kr有实力争夺冠军。特别是wNv，他们打得很聪明，很像欧洲的强队。而Project_kr，他们的前压式防守非常霸道，我希望这不会成为其他强队的噩梦。

大众软件：中国的战队能得到你的肯定，是一种荣誉。

vesslan：这是他们应该得到的。这次来中国，玩家的热情也让我吃惊，他们是这么狂热……（这时已经有人蜂拥而上，拉着这位年轻的明星



IT'S BEEN A PLEASURE VISITING CHINA AND EXPERIENCE THE ESPORT COMMUNITY HERE, ALSO LIKE TO EXPRESS MY GRATITUDE TO ALL MY FANS IN CHINA.
Johan Ryman
Vesslan

vesslan（图右者）与本刊记者的合影以及他为《大众软件》读者的留言

合影或索要签名了，为了签名还拿走了记者的笔。vesslan开始应接不暇，费力地扭头和记者说话。）

vesslan的看法已经证明，wNv具备了世界一流水平——这是毋庸置疑的。

冷门进行时

记者随vesslan一起观看比赛，当Project_kr在de_dust2击败了wNv.Gaming时，场内场外一片哗然。

"真是诡异的前压……没有一支队伍会习惯他们这样的打法。"

"William，你是不是觉得很突然？其实在我看来，前压也是很正常的。无非就是一种赌博罢了。"vesslan耸了耸肩，不置可否地回答。

"那么NiP呢？他们也很不适应这种打法。"我表示了异议。事实上，



失意的walle

WEG第三赛季没有一支队伍能在dust2完全顶住韩国人的前压。

"NiP他们还在磨合。不要问我磨合期有多久，事实在于，要是原来的SK.swe，Fisker拿AWP在看着中门，那么你认为还会发生些什么呢？A点小道摸出来的防守队员，只不过是常规站位的前移罢了，目的是为了制造出其不意的攻击。现在的比赛中，偷袭某些时候比正面交锋更重要。因为布局被偷袭打乱了，所以接下来比的就是个人能力了。"vesslan的话语中带着些微的遗憾，"布局在一场比赛中是很多战术的基础。然而布局是需要人数的。就算是HeatoN、element这样的选手，看守C4时也不可能在2～3名CT面前有100%的胜算。所以，1分45秒有点少了。"

这是我第一次聆听这位欧洲最出色的CS选手如此详细地解读一场比赛。



三四名决赛是铺垫

vesslan再次强调："毕竟韩国人打出了这样的战术，而且取胜过，所以我们必须去面对他们。亚洲的队伍很强，欧洲和美洲的队伍也要改变观念了。"

我问了一句："如果是你带领的那支Team9，如果是Luciano和Lucchese，加上XeqtR和quick呢？"

vesslan飞快地回答："我相信Luciano和Lucchese的配合会顶住Project_kr的进攻。战场上什么事情都可能发生，就看你是否去思考。"

是的，韩国人获得WEG第三赛季的亚军，靠的是能力，尤其是决赛的第一场，de_dust2这张图，很多人将其尊称为中国的国图，还有人居然很自豪地说过："你可以不会打其他



vesslan为fans签名

图，但是不可以不会打de_dust2。"这种论断奇怪地左右了中国CS的格局很长时间。可Project_kr偏偏就在这张图上把wNv打翻在地。

2006年6月的ESWC2005世界总决赛时，wNv漂亮地剃了英国强队4Kings一个15：0的半场光头，从这一天开始，wNv俱乐部的CS战队便开始了他们的神奇之旅。WCG2005的中国区冠军证明了wNv的成色，WEG2005第三赛季总决赛的冠军和CIG2005冠军更使wNv功成名就，成为2005年中国最成功的电子竞技俱乐部。wNv在这场de_dust2上遭遇了失败，更像是一个插曲。不过，在强队林立的CPL2005 Winter上，韩国另一支战队Lunatic Hai披荆斩棘，站在了亚军的领奖台上，这不得不让人肃然起敬。相比较之下，韩国的两个亚军比拥有广大CS人口基础的中国获得的WEG第三赛季冠军似乎更有讨论的空间。

无可否认，wNv的成功，本身的实力占了大部分因素。经过两年的磨练，wNv在国内外赛场上的表现已经趋于成熟和稳定，俱乐部提供的良好环境和资金后盾使得队员们没有后顾之忧，和国内外众多强队的交手，更丰富了队员的经验，开拓了眼界。连续两年的中韩对抗赛上，魔兽和星际项目中方都是全军覆没，只有CS一枝独秀，这也让wNv建立了足够的自信。很多人对记者说过："如果teAmart有了稳定的赞助，如果四川国腾（Goldtel）磨合得更好，如果AS能够更加完善自身在比赛中的细节问题……"

记者当然相信，这些如果都可以变成现实。但是在变成现实之前，


决战之前

"如果"只能是"如果"。3#、Jimmy和Perfect领军的teAmart在WCG中国区决赛阶段淘汰了Alex'44领军的wNv.Gaming，这是不争的事实。可惜随后Perfect去了wNv，没有固定赞助的teAmart某种意义上说损失很大。2005年末，因为和升技公司合约到期而失去了赞助，加上队伍内部的原因，AS战队也宣告解散，短时间内难以恢复元气，所以wNv一家独大的局面也在情理之中。2005年被称为"wNv之年"，更多的原因是基于国内其他战队依旧困顿于自身状况。

然而中国所有的CS玩家不应该忽视这样一个事实，那就是韩国战队在"wNv之年"也有了长足的进步。WEG上的dust2战役提醒我们，不应该把韩国人的表现视为一个冷门。这么说的理由有三，首先，wNv和Project_kr一样，在韩国比赛，省掉了长途跋涉的舟车劳顿。而无论是欧洲还是美洲战队，来到韩国必须先倒时差，还要适应韩国的饮食和整个韩国的生活方式，这一点亚洲战队无疑占


alex'44很有信心

有天时地利人和。Project_kr是主场作战，wNv也可以算是半个主场。其次，韩国的网络环境远比中国发达，中国战队要和国外战队比赛，NetGame在现阶段是绝对不可能的，而欧洲战队和韩国战队交手，完全可以通过互联网解决问题，这也是韩国战队偏少但水平仍然很高的原因之一。第三，CS发展到今天，除了新地图的引进、赛制的更改，战术的变化已经比较小，或者说没有什么足以颠覆整个CS格局的变化。个人能力、团队配合和细节处理已经取代战术成为左右比赛结果的因素，中国、韩国和日本在这方面相比欧美诸强仍然有着差距。举两个例子：3D在WCG2005的世界总决赛上，尽管CS版本换成了Source，但仍然排除了众多困难获得冠军，加拿大的EG对于Source也是初次尝鲜，依然击败了东南亚强队The TITANS；而传奇战队NiP，在韩国鏖战一个多月后马不停蹄赶往美国参加CPL2005 Winter，依然获得了第四名的好成绩，这些素质



亲友团支持

恐怕是现阶段亚洲战队所不能企及的。

wNv、Lunatic Hai和Project_kr在2005年的表现给亚洲的电子竞技水平带来了勇气、信心和希望。尤其是wNv，中国CS玩家多年的努力在他们身上终成正果。"雄关漫道真如铁，而今迈步从头越"，wNv和所有投身电子竞技的执著者一样，理应被历史铭记，也站在了新的起跑线上。

成功的背后

WEG第三赛季总决赛的擂台上，wNv.Gaming的5名队员在刻苦奋战，台下，有一群特殊的观众远道而来，在为他们呐喊助威——他们是队员tK（马性驹）的父亲马庆生和sakula（吴润波）的姑姑。马庆生先生身材高大，是重庆一家国营企业的质检工程师。花白的头发和眼角的皱纹告诉我们，他已步入中年。对于儿子的夺冠，父亲的脸上满带着笑容，但远没有场下的青少年观众那么欢呼雀跃，更多的是谦虚、欣慰和恬淡。在wNv夺冠之后，记者现场采访了这位竞技天才的父亲。

大众软件：恭喜您的儿子在这次国际大赛上获得冠军。这同时也是中国电子竞技历史上《反恐精英》项目的第一个世界冠军，对此您有何感想？

马庆生：谢谢，我很为他感到高兴。毕竟这是他多年的努力所获得的成果。当然，也要感谢提供这个机会的wNv俱乐部。

大众软件：当tK从事这项被很多家长曲解为"玩游戏"的职业电子竞技运动的时候，您的态度又是怎样的呢？

马庆生：我和家里人一开始也是反对的，但这是他的梦想，而且他现在的方向和努力后取得的成功已经告诉我们，他没有做错。

大众软件：那么您现在的看法是？

马庆生：我支持他的决定，因为他是我的儿子。但是我仍然希望，他将来能够回到学校，完成学业，找一份好工作，好好生活，而不用再远走他乡。

（采访时马先生一口浓重的川音，当谈到上述问题时，马先生语速很慢，而且声调比较低，但每个字都很清晰。很明显，这样做是为了让记者听清他在说什么，而他却不愿意让离自己不到7步之遥的儿子tK听到。因为tK刚刚拿了冠军，正在满足众多Fans提出的签名与合影要求。）

大众软件：电子竞技领域是一个朝阳产业，即使tK从职业运动员的行列中退役，他也能够从事教练或者其他方面的工作。您不这样认为吗？

马庆生：将来的世界里，知识是所有机会的基础。他要从事这方面的工作，相应的知识是必不可少的。

大众软件：作为一个冠军应该具备的，您认为您的儿子有什么优点？

马庆生：肯动脑筋，勤奋。

大众软件：谢谢您接受我们的采访。P


冠军和培养冠军的父亲

人人都爱僵尸

■晶合实验室 8神经

（注：本文可能含有令人敏感及不适的图片和文字，请读者谨慎入内）

阴风惨惨，枯树寒鸦。天边一轮满月，散发着清冷的月光；远处的山坡上，一头孤狼正昂首发出划破夜空的嗥叫。锈迹斑斑的铁栅栏，藤蔓缠绕着字迹早已模糊的墓碑，氤氲的雾气笼罩着整个墓地，这里只有死亡的气息。突然，墓碑下传来吱吱的响声，沉重的石板竟然缓缓开启。从无尽的的黑暗中，从地狱的最深处，一只布满脓血与蛆虫的腐手猛地探出！是的，它来了——它已死，却拥有永恒生命；它丑陋，却成为万年主角。

它就是僵尸，人人都爱的僵尸。

毫无疑问，你我都对僵尸知根知底。对于这个难看的家伙，我们甚至比了解隔壁的邻居还要多。尤其是它的饮食习惯，当一个饥肠辘辘的僵尸晃晃悠悠向你走来时，你一定不会想好客地问问它有没有什么忌口，你也一定随时都可琢磨出十几种以上的方法来对付一个不小心与你撞个满怀的僵尸。例如一棍子敲扁它的脑袋，一铲子铲掉它的天灵盖，再不济也能使个二指禅叉爆它的眼珠。当然，你肯定不会想愚蠢地使一招撩阴腿去踢它的“要害”。是的，哪怕这个家伙永远也不会出现在我们的生活中，但你我对它就是这么熟悉，就像了解同样不存在的圣诞老爷子。一直以来，僵尸都存在于各种各样的恐怖小说、电影以及游戏中。作为死亡的化身，它迈着缓缓的步伐走来，最后竟然脱离了阴森的小路而走上了明亮的大道。当我回忆起10岁时第一次观看《丧尸出笼》时吓得差点尿裤子的情形，突然感到不可思议——僵尸已经不再可怕了！没错，别再跟我咋咋呼呼，故作神秘地堆砌“恐怖”的形容词。难道你还会怕僵尸？时至今日，有多少电影和游戏领域的怪才投身到了为僵尸平反的事业中，并且取得了显著的成效。那么，理理思路，让我们跟着僵尸一路走来。

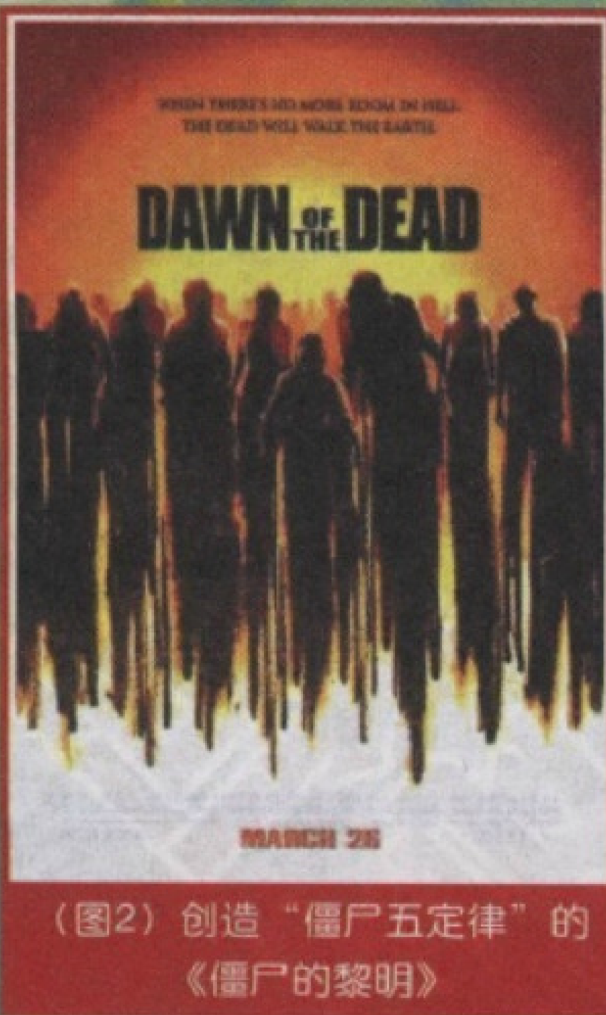
一、革僵尸定律的命！



（图1）第一部僵尸电影《苍白僵尸》的海报

僵尸是虚构的没错，但谁是第一个闲着没事虚构了它？研究这个并无意义，就像人有着对金钱的贪欲，于是寄托着这种贪欲的财神诞生了。而僵尸的诞生，不过是寄托着人们对死亡的恐惧。没有人可以不死，但是人人都在渴望着永生，僵尸就是这样一个矛盾的混合体。它像尸体那样没有思想也没有记忆，但是它却能死而复生。不过即便如此又如何？永生并不见得比死亡更幸福，即便你生前拥有全世界，但变成一具僵尸后，所求的仍然不过是一口人血。僵尸的诞生，也许就是源于人这样对“死亡”的反复思索，但是思索之后又感到的恐惧。正因为这个话题本身的“让人着迷”性，一些思维方式异于常人的家伙十分乐意以僵尸为主题来表达自己的想法，僵尸由此进入了流行文化的时代。

根据可靠的资料，1932年的《苍白僵尸》（White Zombie）是第一部以僵尸为题材的恐怖电影（图1）。以现在的眼光来看这部片子颇不靠谱，影片中的僵尸竟能以美女的姿态出现，一点看不到现在流行的皮塌嘴歪僵尸妆影子。不过作为始祖，它仍然影响了后来者。20世纪60年代曾被《滚石》杂志评为最佳重金属乐队的美国White Zombie乐队即是借名于这部电影，而其主唱Rob Zombie是一个狂热的僵尸发烧友，也正是他于2003年捣鼓出了令人瞠目结舌的血腥暴力电影《千尸屋》。



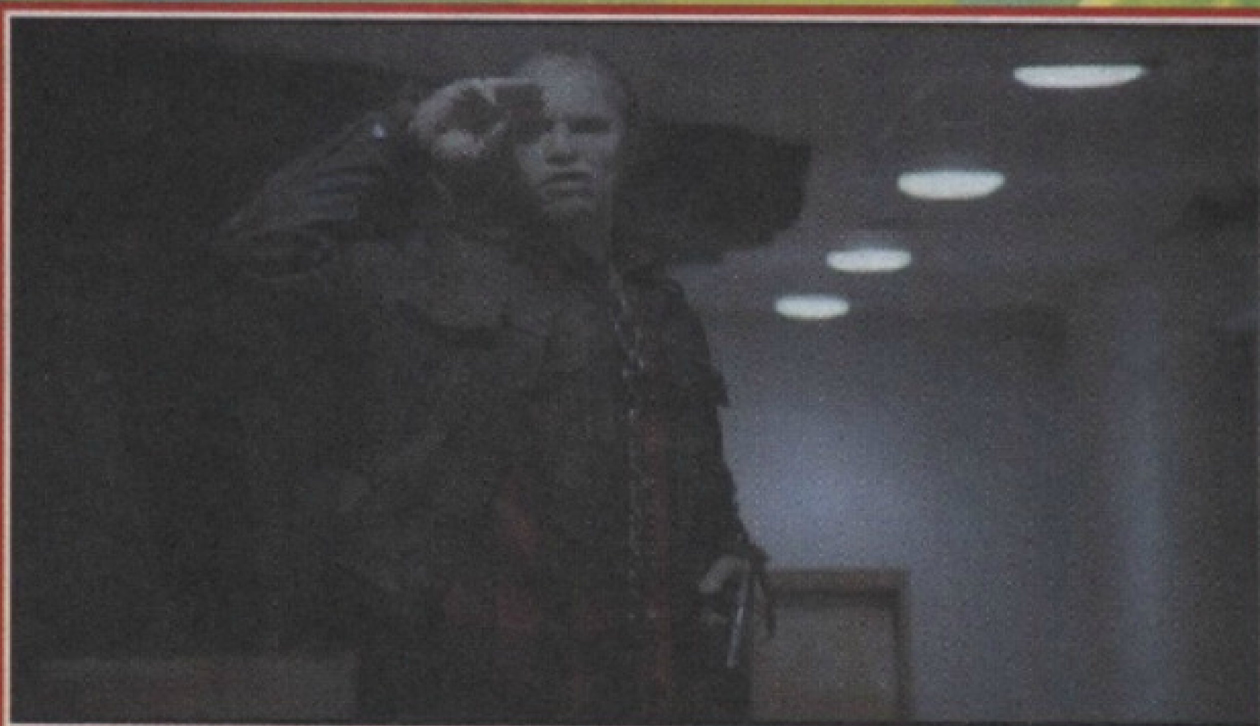
（图2）创造“僵尸五定律”的《僵尸的黎明》

1968年，一个奇人出现了，就是美国导演乔治·A·罗梅罗。他仅用11.4万美元的低廉成本拍摄了独立影片——《活死人之夜》，一举开创了当代“僵尸文化”的先河。在这部电影中，坟墓里的死人由于受到坠毁的人造卫星放射线的感染，全部从棺材里爬出来，并到处捕猎活人为食。尽管这是一部黑白电影，但仍然让当时没见过如此场面的人们吓得魂不附体。在一举成名之后，罗梅罗又于1979年推出了他的第二部僵尸电影《僵尸的黎明》（图2），这也是迄今为止最成功的僵尸电影，全世界的有志导演都开始向罗梅罗致敬，同类电影层出不穷。就像阿西莫夫通过《我，机器人》创造了“机器人三定律”一样，《僵尸的黎明》也创造了“僵尸五定律”以供后人遵循：1.僵尸是死人因不明原因复生，但还是和死人一样没有任何的意识和思考能力，只有因为饥饿而产生的觅食本能；2.僵尸只吃人肉，而且是活人的肉；3.被僵尸咬到的人很快也会变成乱咬的僵尸，为什么？可能是通过血液的感染；4.伤害僵尸的身体没有任何作用，要想再次让它们倒下，就只有轰爆它们的大脑；5.僵尸是群居动物，通常会汇集到一起集体行动，但是缓慢犹如龟速。1986年，罗梅罗拍摄完《丧尸出笼》后“收山”，直到前不久才再度出马拍摄僵尸片。罗梅罗的这3部电影以“僵尸三部曲”的名义被载入了电影史册，而后来者也将罗梅罗尊称为“僵尸片之父”。

“僵尸五定律”并不是金科玉律，在《僵尸的黎明》诞生后的10余年中，有志之士一直在图谋篡改它。而第一个下手的人，竟然是罗梅罗本人！在1986年的《丧尸出笼》中，有人以“壮士断腕”的勇气斩掉了被僵尸咬中的小臂，一举破除了“被僵尸咬变僵尸”的可怕迷信（图3）。但最离谱的是，一位善良的科学家竟然“抚养”了一个僵尸！而这位僵尸也没有辜负他的希望，在科学家被一位糟糕的军官（军人经常在这类电影和游戏中扮演四肢发达头脑简单的败事角色）杀害后，家养僵尸同学找回了良知，毅然拾起枪满怀悲痛地为科学家报了仇（图4）——这“僵尸定律”的第1和第3条就这么生生被破坏了。

不过，日本人明显是具有颠覆精神和较真劲的：僵尸是死人复生？当然不可能，让CAPCOM公司来给你个“唯物主义”的科学解释。在为“僵尸游戏”奠定基础的《生化危机》系列中如是说道：僵尸不是死人，而是濒临死亡的活人。人之所以会变成僵尸，是因为感染了生物病毒，新陈代谢急剧加快的原因。大量死亡的表皮细胞开始堆积，皮肤变成惨白色后触觉也变得迟钝，直至软化、腐烂、掉落，最终病毒感染到脑部，


（图3）《丧尸出笼》中“壮士断腕”的镜头让人触目惊心


（图4）这个为主人报仇的僵尸想必“生前”也是位军人

让脑组织死亡，完全失去意识。这期间由于代谢的加快，也导致它们身体超负荷运转，亟需补充能源，寻找食物变成了它们的唯一动力。唉，想想这些人其实都还没有死透，就逼着我们操纵吉儿姐姐或者克莱尔妹妹将它们的头当皮球踢了，真是罪过！此外，《异尘余生 II》中的僵尸村也让很多玩家难以忘记。这里的僵尸也是活人受到核辐射后变得皮肤溃烂，不人不鬼，不过他们的思维敏捷，甚至有时还能跟你玩点黑色幽默："哥们，今天围着我转的苍蝇真多，你能不能帮我开个空调赶赶苍蝇？"不过，最离谱的设定非《寂静岭》莫属。在这款游戏中，一切的魑魅魍魉不过是"魔由心生"，包括那些令人毛骨悚然的僵尸护士——亏心事千万做不得啊！在这些游戏中，僵尸定律的第1条统统被无视了。


(图5)《活死人之夜》中，僵尸表现出"高智商"

僵尸定律一直在被篡改着。鬼才彼得·杰克逊的《群尸玩过界》中，人会变成僵尸是因为被一只猴子咬了；在2004年翻拍版的《僵尸的黎明》中，僵尸们一律开始登墙上梁，奔跑如飞，那利索劲儿简直不亚于刘翔；而罗梅罗大师于2005年复出后拍摄的电影《活死人之地》中，更将自己创造的定律打得七零八落，一位睿智的僵尸领袖带领着僵尸们闹起了"革命"，他们（可以这么称呼了）不仅拿起了枪支弹药、榔头菜刀跟人类干架，还懂得浇汽油、拆电线，就差没扒火车、炸桥梁了——这还是僵尸么（图5）？尽管这部电影表现出了一定的思想性，但是大师也有犯浑的时候，颠覆得超出了人们的接受范围那就不行了——僵尸怎能比人还聪明？僵尸都不咬人而变成拿刀砍人了，你让人家古惑仔怎么活？此片最终的票房口碑两失利也是显而易见的了。

二、从死亡化身到爆头玩具


(图6)这样的镜头充分表现出了僵尸电影中的末世情节

在最早的僵尸影片中，你总会遇到自己的亲人或是朋友被咬中后变成僵尸，需要你亲手结果它们的俗滥煽情片断。在《生化危机2》里也有这样一个情节。当你兜了一圈后回来发现刚刚还并肩作战的同事已经变成了僵尸，只好一枪解决它。也许用这样的方式来阐述僵尸电影和游戏中的生离死别是难以避免的，就像我们最初提到的那样，僵尸的诞生，是源于对死亡的思索。不过，时代在变，僵尸也在变。

电影版《生化危机》的最后一幕让人难以忘怀：艾丽丝以为自己逃出升天，当她来到大街上时，才发现四处一片废墟，僵尸完全占领了城市。在许多僵尸电影中都采用了这样的情节，僵尸以"迅雷不及掩耳盗铃"之势攻占了人类的地盘，人类只能负隅顽抗，苦苦支撑（图6）。《活死人之地》的描写最为精彩，人类在僵尸的威胁下只能躲在一个围城中，而僵尸们在广阔世界里自由觅食。在围城中的人们可悲地活着，森严的等级制度让他们没有团结起来。富人还在通过赌博、毒品、色情交易来麻醉平民并谋取利益，但平民没有革命，倒是围城外的僵尸闹"革命"了。城市终于被占领，绝大多数人都被吃掉……也许，他们早就已经被"吃掉"了。这部片子是通过僵尸来表现末世情节的一个集中反映，在近年来游戏和电影之间的热情"联姻"下，它也被改编成了电脑游戏。但遗憾的是，游戏中玩家除了屠杀之外没什么其他事可做。

是的，这是一个"快餐"年代，人们需要感官刺激来消除压力。僵尸电影原本可以承载人们对生与死的思索，但是在这个年代不允许这么做。只要你想赚钱——毕竟，杀僵尸不犯法，也不用受到道德和良心上的责备。现今再仅仅用僵尸题材来表现末世情节，就多少显得不够噱头，观众们的注意力早就放到大口径子弹爆掉僵尸脑袋时所得到的快感上了。尽管许多导演还是想方设法将他要表现的东西加入了电影中，但是，僵尸电影的血腥暴力化仍然成为不可阻挡的趋势。电影如此，何况游戏乎！在这些电影和游戏中，僵尸大快朵颐地吃着人


(图7)

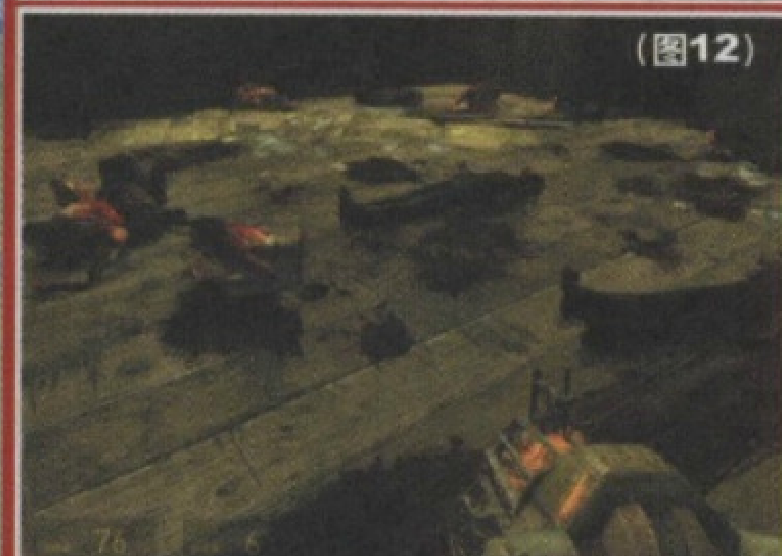

(图8)


(图9)


(图10)



（图11）


（图12）


（图13）

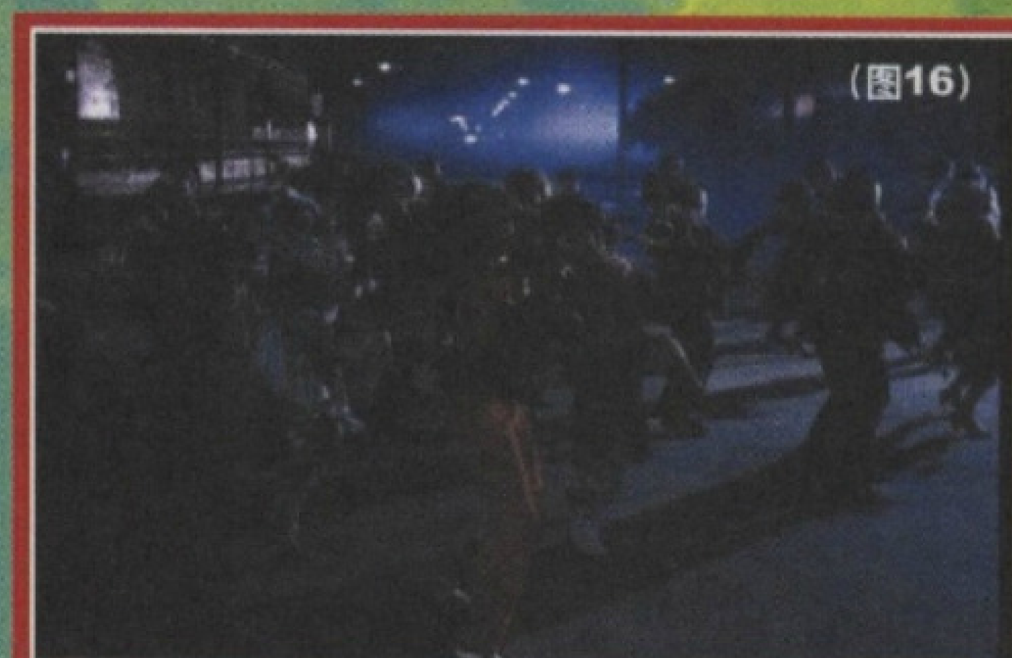

（图14）

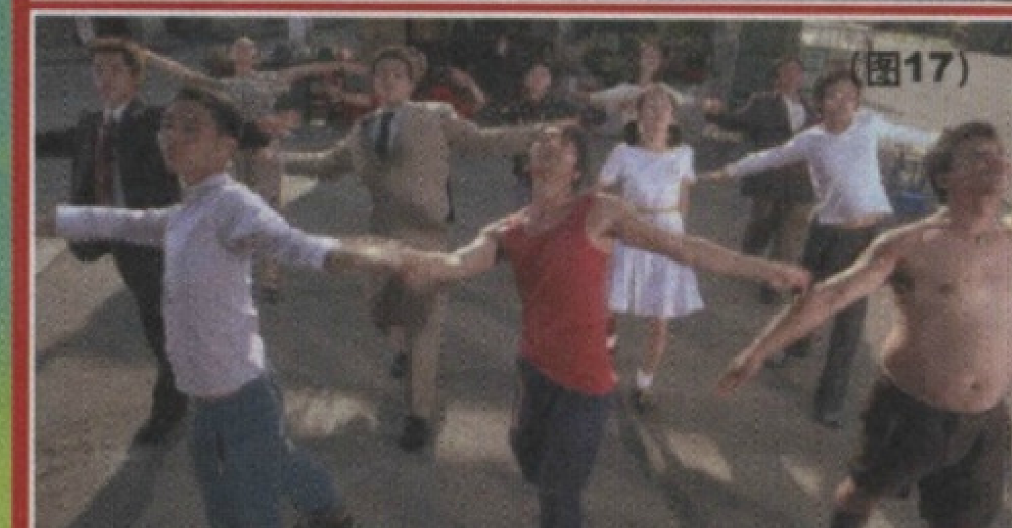

（图15）

肉，人类也变着花样儿地屠杀着僵尸，怎一个爽字了得！笔者试举几个电影中的极端例子排名如下：4.《猎杀活死人》（2003年）：女主角在超市中遭遇了一群僵尸，无路可退，顺手抄起一根木棍，在一端套上个锯齿轮，犹如横刀立马，雄赳赳舞动起来。但见银光闪闪，毫无破绽，不一刻便是残肢遍地，血溅四壁——可千万不要惹女人发火啊！（图7）3.《活死人之地》（2005年）：当男主角赶回围城，却发现僵尸早已攻占了这里，哀鸿遍野，黑压压近千具僵尸匍匐在地上享用人肉大餐。男主角只得对准最密集的地带按下了导弹发射按钮——轰的一声，世界清静了（图8）。2.《僵尸的黎明》（2004年新版）：主角们逃亡用的装甲车被数不清的僵尸团团围住，寸步难移。一个机智的哥们引爆了僵尸群中的气罐，那效果，乖乖，犹如鲜花绽放般的华丽（图9）。1.《群尸玩过界》（1992年）：面临满屋的僵尸，走投无路的男主角举起了手中的割草机，在欢快的背景舞曲中，高速旋转的刀片如入无尸之境，直杀得血流成河，好一个万尸不当之勇！（图10）

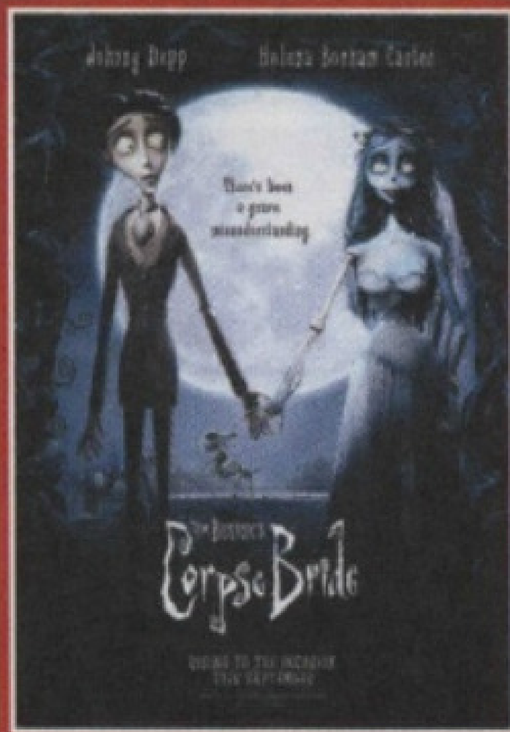
至于游戏，自打僵尸成为主角以来就没停止过对它的“摧残”。在《生化危机》中，将僵尸打翻在地后踢掉其脑袋是每个玩家的必修课（图11）。《半条命2》中，由于游戏中对僵尸的杀戮有着残酷而又逼真的表现，让这款杰出的游戏被打上了限制级的标签，也惹来了不少非议（图12）。本刊记者Littlewing在采访原暴雪、现旗舰工作室的游戏制作人Dave Brevik时，对方也提到僵尸是他的最爱，还跟胖子Bill Roper等人一起琢磨出了《地狱之门》。在这款游戏中玩家将可成群结队地去屠杀僵尸（图13）。CAPCOM正在为XBOX360开发的《生死边缘》，是一款取材自新版《僵尸的黎明》的动作游戏。与影片一样，游戏中玩家将要在一个封闭的超市中与万千僵尸作战，并活用各种道具来将它们屠杀（图14）。但是，最过分的当属日本D3P公司为PS2开发的游戏《御姐武戏》。在这款游戏中玩家只需操纵两位穿着暴露的性感女郎，手持日本刀杀入僵尸群中乱劈。但见玉腿与钢刀并举，头颅与鲜血横飞，端的是噱头十足（图15）。以上所列举的，不过是僵尸题材的电影、游戏中的冰山一角。不得不说，在这个时代，僵尸为舒缓人们的压力“做出”了巨大的牺牲与贡献！

当然，异类总是存在的，像Rob Zombie那样的僵尸发烧友着实不在少数。愤世嫉俗的摇滚青年们将僵尸图案纹在身体上，并总以僵尸般的狂暴发泄着自己的情绪。在一些人看来，人生在世，何尝不是行尸走肉？追名逐利，又何异于一具僵尸？不过，与喜欢摆弄死亡金属的摇滚青年们相比，反而倒是“流行之王”迈克尔·杰克逊创造了最为经典的僵尸形象。1982年，迈克尔·杰克逊推出了他音乐生涯中最具代表性的专辑——《颤栗者》（Thriller），并以排山倒海之势创下的4000万张的销售奇迹，迄今无人可以超越。1983年3月2日，斥资1000万美元打造的“Thriller”MTV在音乐电视台放映，当天就创造了1000万用户的收视纪录：这一天全美有无数青少年旷课在家，收看这部MTV史上最伟大的作品（图16）。这部“僵尸劲舞”的MTV也深印在无数中国青年的脑海中，并赢来无数后来者的模仿和敬意。周星驰就曾在《少林足球》中向这部MTV致敬（图17），不过最有趣的当属电影《少女梦30》中的一个片断：当一次舞会遭遇冷场，所有来宾都羞涩地不愿走入舞池时，女主角让DJ换上“Thriller”的音乐，自己率先走入舞池开始


（图16）


（图17）


（图18）



左图为图20：《僵尸新娘》的海报



中图为图19：《僵尸肖恩》颠覆性的结局



下图为图21：《僵尸斯塔布斯》你玩了没有？

跳了起来，接着所有人的脸上都露出了兴奋的表情。穿着华贵的男女老少陆续走入舞池，开始跳起这支属于僵尸的舞蹈——真不愧是人人会跳的国民之舞（图18）！能够成就这样的经典，除去迈克尔·杰克逊无比的人气和舞技之外，20世纪80年代渐入高峰的僵尸文化是功不可没的。

再来看看其他的天才们。2004年受到好评的独立电影《僵尸肖恩》中，导演别具匠心地设计了一位英国御宅族来做男主角。他过着犹如僵尸一般的浑噩生活，直到有一天突然满大街都出现了僵尸，他才开始担负起自己的责任，带领亲人和朋友开始求生之路。这部僵尸影片展现了十足的幽默感，尤其是主角最后与变成僵尸的死党一起玩PS2的镜头，更是颠覆了僵尸片长久以来的俗套（图19）。此外，蒂姆·伯顿刚刚推出的动画电影《僵尸新娘》演绎了一段幽默十足的人鬼恋，是近期最受关注的3D动画电影（图20）。而在游戏领域，也有有心者对僵尸进行了巧妙的运用。《合金弹头》里，当你被僵尸的毒气攻击后也会变成僵尸——瞧瞧人家是怎么在游戏中活学活用“僵尸第3定律”的。相比之下，《生化危机》《半条命2》这样的游戏就显得太英雄主义了。被僵尸咬中后，只需找点花花草草来泡杯茶喝就安然无恙了——拜托，被狗咬了还得去打狂犬疫苗呢！当然，最近最火的还是另类的动作游戏《僵尸斯塔布斯》。这款游戏干脆就让你扮演了僵尸，想知道抱着活人脑袋乱啃是什么滋味么？就来尝试一下吧（图21）！关于这款游戏，请参见《大众软件》近期的相关介绍，这里就不赘述了。

三、中国僵尸的逆袭

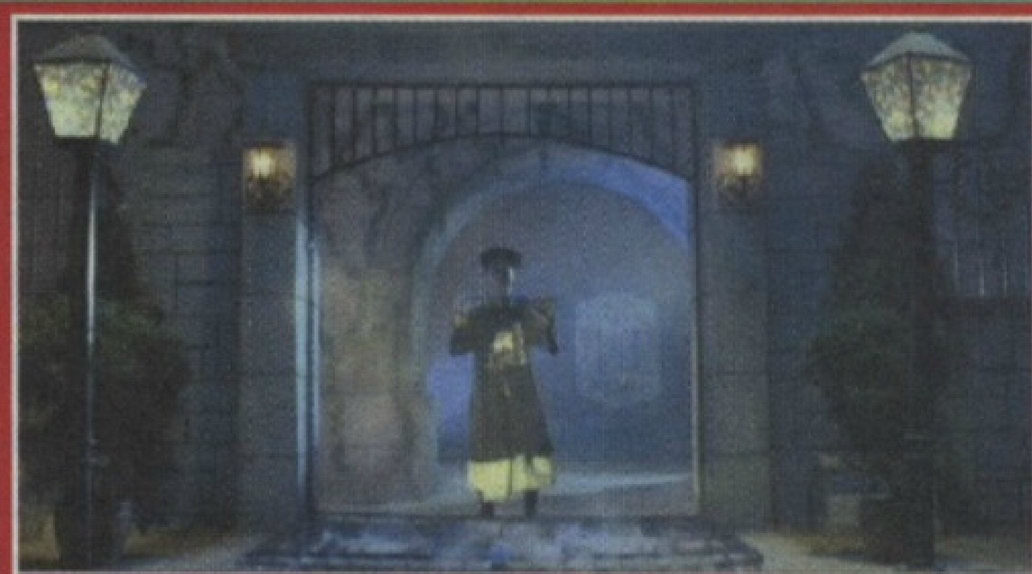
僵尸真实存在吗？如果抛掉“你过得就跟僵尸一样”如此的说法，的确是有过一些关于真实僵尸的记载。在我国清代的笔记中有很多关于僵死和尸变的记录，包括蒲松龄的《聊斋志异》、纪晓岚的《阅微草堂笔记》、袁枚的《子不语》等书中都有记载。不过常看清宫戏的朋友都知道，这些书里记载的故事大多是作者从茶馆里听来的，其真实性恐怕也就不大靠谱，姑妄听之吧。但正是因为这些故事的存在，导致了后来香港僵尸电影的大行其道。在这些僵尸电影中，我们看到的僵尸也都是清朝的打扮。不过，中国僵尸可就有自己独到的个性，跟西方的“僵尸定律”八竿子打不着，具体表现为：1.中国僵尸双脚无法弯曲和分开，不会走路只会跳，个别有法力的还会飞起来；2.中国僵尸吸人血但很少吃人肉，喜欢在棺材里睡觉，莫非是西方吸血鬼的远房亲戚？3.中国僵尸不喜欢集体行动，独来独往，有思维有感情，没准儿还会跟人谈场恋爱；4.中国僵尸很难杀死，传说要用“桃木剑、墨斗线、黄纸符和糯米”制服，后来给简化成了在脑门儿上贴神符。《仙剑奇侠传》与僵尸头儿赤鬼王的战役相当经典，不过这款游戏中的僵尸形象，还是更多地参照了西方的设定。这恐怕也是因为“仙剑”的故事发生在清朝以前，不得已而为之吧。

香港的僵尸电影曾一度红遍全亚洲，甚至还在日本掀起了一股僵尸热潮。日本人不仅开设了“僵尸餐厅”“僵尸迪厅”“僵尸服装店”这样的古怪设施，还在幼儿园的活动中让小朋友扮演中国僵尸。时至今日，这股热潮虽然早已随着香港电影业不停地往复克隆，将僵尸题材榨干后慢慢消退，但我们仍然可在CAPCOM的著名格斗游戏《恶魔战士》中，那个可爱的中国小女僵尸丽丽身上看到一些痕迹（图22）。而在近代，曾喧嚣一时的“南湘赶尸”也被学者揭开了真面目，它不过是走私贩子为了走私烟土玩的障眼法而已。随着西方僵尸文化在科技包装下的大举入侵，当谈到僵尸时，玩家脑海中第一个想起的是《生化危机》，是乔治·A·罗梅罗，中国的僵尸文化已慢慢被人遗忘了（图23）。



（图22）玩家在Cosplay《恶魔战士》中的僵尸丽丽

只要人们对生死的话题还感兴趣，僵尸也就还将会作为主角光芒四射地生存下去。被人们爆头是它们存在价值的一部分，但也会有更多像乔治·A·罗梅罗那样的人来借用僵尸讲述生与死的故事，一些能让人短暂忘记现实的故事。僵尸很深沉，僵尸也确实很酷——就像中国成语故事“叶公好龙”中所说的那样，如果我们一辈子都不会看到真的僵尸的话——那么，是的，我们人人都爱僵尸。P



（图23）国产僵尸还有希望大展拳脚吗？



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《鬼武者3》左马介单挑双头巨兽心得

■游侠新Netshow会员 国志辉

在《鬼武者3》中，笔者认为比较难缠的BOSS就属双头巨兽了。这个家伙在游戏中出现过两次：一次是捷克打的，这次比较好打；另一次则是左马介碰到的，由于左马介打时没有鬼萤的帮助跳跃，所以相对而言比较麻烦。因为BOSS所在的地图比较小，所以这里就不能蛮干了，要讲点打斗的策略（图1）。



图1：捷克打的双头怪兽

首先要做好充分的准备工作。在做前段任务时多打怪吸魂，将三把武器都注满魂，再把“闪”都练到高级，把防都练满。此外前面多留点药品，多练练“锁定”，把“锁定”也练到最高级，最后换上紫羽织。这样的准备，即便对一个动作菜鸟来说已很充分了。从阿儿的话中可得知，捷克打的双头巨兽是500年前的，而左马介打的是复活以后的，所以比以前更难打。打时尽量打头，因为你不打掉它的头盔，它是不可能掉血的。



左马介变身鬼武模式

下面说说具体打法。地图比较小，所以打时要诱敌攻击，锁定敌人后往左绕，尽量不要往右绕，因为它的右爪会攻击。当你锁定再绕到其身后就赶紧攻击，最好放战术打它的脑袋，如果它用角攻击你，你便防御或用“一闪”。将它放倒后不要客气，注意在砍杀中有时可能无法躲到对方身后，总被它给打到，或被冻成大冰人，这时要随时按空格键吃药补血，赶紧跑回到它身边砍。别忘了抓紧时间吸一些魂，但不要太贪，以免受到攻击。使用战术时最好换用斧子，这样攻击力能提高。当怪兽终于跑开之后，也不要放过它，换上弓箭射击，使用普通箭支，只要距离够就射它两箭，估计这时怪兽就挂掉了。如果对方还没挂掉，左马介血又快没了，那么赶紧变成鬼武者模式，一阵大绝招放出，打出黄魂就赶紧吸掉，无论普通难度还是困难难度下，都可顺利通过。

如果你在用捷克打时把双头巨兽两个头盔都打掉，当左马介碰到巨兽时它就没头盔了，这会更好打。相信一个动作游戏的专家打这一仗不用放尽鬼战术就可搞定它，我的打法只是相对菜鸟而言，因为我就是一个菜鸟，双头怪兽我打过三次，每打一次都用不同的方法，所以每次都给我带来一点惊喜，相信大家也会有不一样的感受。

《幻想三国志贰》无敌阵法

■广西 逍云龙

首先要说的是，游戏中任何敌人都是可被打败的（包括剧情里不能战胜的敌人，如马超、弘农王等），只要战斗得当，就可横扫天下。游戏中海棠的奇门八阵是个很BT的阵法，其效果是，阵眼人物受伤害为200%，躲避率下降100%，其他位置的人员躲避率上升95%（阵法满级），等于全都无敌了。虽然阵眼非常脆弱，但很好补救，毕竟只有一个人而已。一般BOSS战都是我们以多欺少的，阵眼的人员倒下后就立刻帮他复活，阵法就总是破不了，而且BOSS也不会总是打阵眼。保持阵形，用其他人员和BOSS慢慢打消耗，那么不管任何敌人都能战胜。

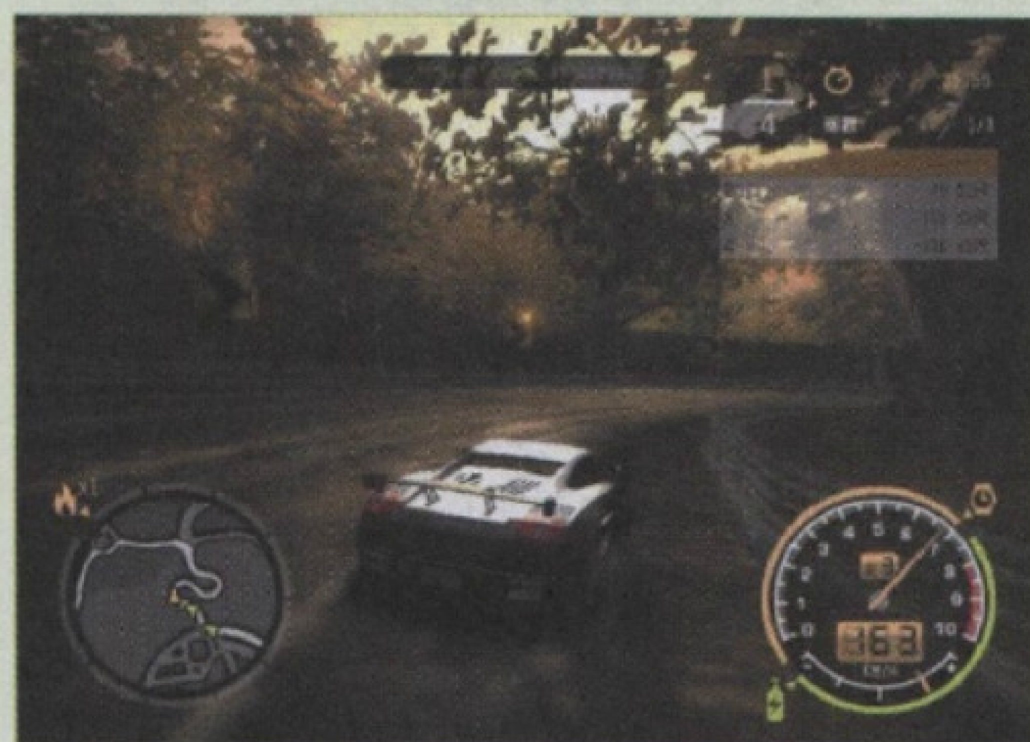
在游戏中还有不少能100%化解伤害的道具和晶魄，效果也能加成，把它们全穿到阵眼人员身上，那就真是个无敌阵了！

《极品飞车——无间追踪》弯道及车辆指南

■游侠新Netshow会员 今夜星空


图1


图2


图3

本作的比赛场地设定在ROCKPORT市的三大地区，直角弯、大角度弯以及大小S弯等弯道不在少数。为了能在弯道中获得最大的优势，首先要有过硬的弯道技术，然后要有最适合的车辆。如何选择一辆适合弯道的车？我们首先要关注汽车的发动机。发动机是汽车的动力心脏，它的布置是汽车整体布置中最重要的组成部分。为满足不同的使用要求，汽车总体构造和布置形式是不相同的。现代汽车发动机在汽车中的位置可依其布置形式分为前置、中置和后置三种。

发动机前置多以前轮驱动，这是《无间追踪》里面大部分车辆采用的结构。这种结构的优点是：使前轴轴荷增大，负荷提高近60%，提高了高速行驶操纵性和稳定性。但汽车转向性能明显不足，这是由于前轮具有驱动力，降低了前轮的侧向偏离刚度，增加了汽车转向不足的趋势，以此保证高速行驶的安全。所以采取这种结构的车辆一般在高速跑道较能发挥优势，但在部分弯道则不容易快速通过。

发动机中置的优点在于轴荷分配比较合理，减小了汽车的横摆惯性矩。合理的车身载荷比更有利于车子保持动态稳定性，操纵稳定性和行驶平衡性较好。其次，发动机邻近驱动桥，无需传动轴，从而减轻车重，且具有较高的传动效率。车体重量集中，车身平摆方向的惯性力矩小，转弯时转向盘操作灵敏，运动性好。也许大家发现《无间追踪》里面的弯道王兰博基尼的Gallardo采用的就是中置发动机。

发动机后置的车辆不多，优势在于机器的启动、加速爬坡等。后置驱动轮的负荷增大让牵引性能比前置前驱优越，但由于前轴过载，也容易发生摆尾现象，轴荷分配不够理想影响了操纵稳定性，转弯容易侧滑。

过弯技巧一般来说有三种。

减速过弯：当你在过弯时，你的速度越快，你的转弯能力就越低，离心力会把你推向外圈的墙壁。为了减少离心力，就必须在入弯口减慢车速顺利通过。如果发现自己还是碰到外壁，那么就在转弯前放弃加速甚至轻点刹车，总之就是不要碰到墙壁，否则车辆会失去平衡。这种方法比较容易上手，比较适合新手驾车练习使用。

刹车过弯：刹车过弯时，汽车应先向外圈靠拢。操作时在弯道到来前的瞬间，向弯的内壁打方向，同时轻点刹车，这时赛车会发出轮胎和地面摩擦的声音，同时车头会向内壁方向移动。车辆过弯的轨迹会从弧线变成有转折点的折线，路面也会留下相应的滑痕。这种方法可帮你过比较急的弯道，不碰墙壁、转弯点和刹车的时间要配合好是关键。在图1中就是一个典型的刹车过直角弯，这可保证在速度不失去太多的情况下顺利出弯。作为一种进阶技巧，需要经常练习来提高相应的水平。

甩尾过弯：也就是大家通常所说的漂移，指汽车在高速行驶时高速拐弯，车轮横向滑动的状态，是一种最快速通过弯道的手段。一般游戏中，甩尾动作要靠油门和刹车的配合来完成，利用得好可在不减速的前提下通过很急的弯道。入弯时车辆会开始侧滑，漂移的动作是在后轮甩尾的状态下作出的，也就是说后轮暂时失去了抓地力，所以漂移很容易失控。在入弯过程中几乎失去了正常情况下的转向能力时，靠点击刹车获得重量转移的力量转向。图2就是一个甩尾过小直角弯的例子，利用油门和刹车之间的切换达到滑行的目的顺利地出弯并加速启动。

最后，让我们来谈谈“弯道切线”。看过《头文字D》的人也许记得这样一场比赛，对手利用弯道切线曾一度超过滕原拓海。简单地说，任何弯道都有一条切线的存在，每个赛车场都有一条“最完美的线”来让你最快跑完全场，沿着这条切线可走最短的路。如果我们把一个大的U形弯道看作一个半圆，把赛车过弯的轨迹看成一个经过半圆的弧线的话，那么越靠近圆心，弧线的长度就越短，而这个弧线也就是切线。尽量贴内圈会让你少跑很多路，切内圈时要尽量切得彻底，完全靠在内圈争取最短路线，同时又要注意绝对不能碰内壁，而所谓的技巧就在这里（图3）。

《电影大亨》的明星之路

■浙江 何琦

在《电影大亨》中，拍出的电影是否优秀与很多因素有关，例如剧本、导演、剧务、场景等因素，其中最为重要的因素还数明星。明星们本身的素质、演技的好坏、拍戏时的情绪都直接或间接地与所拍影片息息相关。这里需要指出的是，所谓明星应该包括你所有的演员和导演（因为游戏中这两者几乎可通用）。



加强明星间的交流有利拍片

刚开始，在演艺学校选择演员和导演时，我们就要特别注意他们的外貌（Look）、体形（Physique）、时尚衣着（Fashion）三项数值，数值越高说明拍戏天赋越高。要知道，明星们是喜新厌旧的主，更换一套行头是迟早的事，把他放进化妆间的Make Over区域（自动换装不如手动的效果好），不同的年代流行不同的服饰，所以换上最“合适”（修改后的Image值显示出来）的衣服是非常必要的。此外，还可作一些小的修饰，这样能起到画龙点睛的作用，但要注意化妆不能太离谱，要不就会画蛇添足，反而影响了明星们的形象指数。本作中可拍摄的影片类型共分为五类：动作、言情、恐怖、科幻、喜剧。按常理，言情剧中的主角一定要选择年轻漂亮长相好的，而动作片里的主角不但要体格强壮，年龄最好也不要超过30岁。俗话说“术业有专攻”，《电影大亨》中的每位明星演员、导演都有各自擅长的电影类型，这些细节问题大家要考虑进去。对于初出茅庐的年轻演员（导演）们来说，缺乏足够的舞台经验使得他们难当大任，在初期可把他们拖入各式各样的舞台场景中排练，或者担当小成本电影的主角，以提升舞台经验。到年轻一代渐渐成熟之后，再委以重任，出演银幕大作。



通过化妆间可以自由改换明星装束

与现实生活中一样，《电影大亨》中的明星们也非常娇贵，很难服侍。如果一部电影的分镜头超过六个，他们就会感到疲劳，工作压力增大，直接影响到明星们的情绪，最终导致拍出来的电影恶评如潮，所以劳逸结合是非常重要的。经常让明星们在酒吧、餐厅的VIP包厢里聚会不仅能减轻工作压力（凡事都有个限度，吃吃喝喝多了当然会成瘾，一旦成瘾我们就不得不把明星们送入恢复室Rehab，这让玩家花费很多时间），而且还能提高明星、导演之间的友谊度，有利于接下来的电影拍摄；当然也可把疲劳的明星拖到篮球场、长椅、汽车、快餐吧、饮水机……旁边，这些也能少量减压（不过要注意的是，在拖动当中要注意安放位置，切不可把明星们放在建筑工人、清洁工人专用的“黄色圈中”，不然会事与愿违！）。片约不断的明星会感到非常充实，尤其是其新片刚刚上映的那段时间里。例如笔者此类讲求精益求精的玩家，为培养出头牌明星不懈努力的精神，则难免会让其他的二线明星被冷落，这些“久疏战阵”的明星可能就会遇到临阵磨枪的尴尬局面。为了避免出现这一现象，干脆将空闲的演员（包括配角）一古脑儿地安排到空闲的场景中排练，一方面避免演员无所事事，另一方面也可合理利用闲置场景，一举两得，何乐而不为？到了游戏的中后期，随着高素质剧本的量产化和明星们的卖力演出，再辅之以高科技拍摄手段，你的电影公司想不赚钱也难啊。

“收获总是与付出成正比的”，功成名就后的明星就会向你提出加薪（Salary）的要求，大概维持在两年给一位明星加一次薪的水平上。不过，对于“有突出贡献”的明星和导演，大家还要格外予以关照，注意增加幅度不能太大，厚此薄彼的连锁效应可是不小哦！既然是大明星，当然得有大明星的架子，不光收入要高人一等，化妆也要有单独的化妆间（Trailer），出门时后面也要有随从（Entourage）跟着那才够排场，才对得起“明星”二字。Trailer（即拖车）共有三个等级，尽量把最好的房间给一线明星，二线明星可用稍次一些的，不要颠倒次序，不然这些嫉妒心极强的明星们可不是省油的灯……至于明星的随从，临时派两三个闲置的清洁工、科研人员或建筑工顶替一阵即可。



一部影片出演的明星越多，影片的质量就越高

当然，作为精明的老板，还要懂得“放弃”，对于贡献不大却漫天要价，名气不大却脾气很大的明星，要坚决予以优先“淘汰”。一般来说，年过40的明星已过了他事业的高峰期（具体视电影类型而定），但通过高科技手段，年事已高的明星们还可延长他们的银幕寿命，而且拍出来的电影还很卖座。只有年龄到了六七十岁，辛苦了一辈子，实在不忍临老还让老人们奔波劳累，不得已才让他们光荣退休，这才叫“物尽其用，人尽其才”。

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《职业进化足球5》（Pro Evolution Soccer 5，亦称《实况足球9欧洲版》）游侠论坛精华补丁攻略经典合集第一版

这是游侠论坛上最经典的各种补丁攻略技术教程，包括了DIY工具包、存档修改器、综合修改器、3款实名补丁等。感谢辛劳整理补丁的游侠论坛版主herroxyz，感谢制作及提供补丁的游侠论坛众多网友。

《华氏》（Indigo Prophecy/Fahrenheit）免CD补丁（包含修改器1款）

《六人行》（Friends the One With All the Trivia）免CD补丁

《僵尸斯塔布斯》（Stubbs the Zombie Rebel Without a Pulse）免CD补丁

《世界摩托车锦标赛3》（Moto GP 3 Ultimate Racing Technology）修正免CD补丁

《罪恶生涯——帮派战争》（Crime Life Gang Wars）免CD补丁

《全球风暴》（Conflict：Global Storm）免CD补丁

《哥特王朝2》（黄金版）（Gothic 2 Gold Edition）免CD补丁

《黑客帝国》（The Matrix：Path of Neo）免CD补丁

《80天环游地球》（80 Days Around the World Adventure）免CD补丁

《帝国时代Ⅲ》（Age of Empires Ⅲ）v1.03升级档免CD补丁

《使命召唤2》（Call of Duty 2）v1.01升级档免CD补丁

《无可救药》（Total Overdose）免CD补丁（带修改器1款）

《丛林之狐2》（Vietcong 2）免CD补丁

《太平洋英雄》（Heroes of the Pacific）免CD补丁

《古巴导弹危机——劫后余生》（Cuban Missile Crisis：The Aftermath）免CD补丁

《星球大战——前线2》（Star Wars Battlefront Ⅱ）免CD补丁（包括修改器2款及完全通关档）

《恶魔重生》（Evil Dead Regeneration）免CD补丁

《大航海Online》电子百宝书第二版

问题交流 《英雄萨姆2》&《文明IV》 客座专家：fly

问：小人国火柴棒处要怎样走？卡了半天……

答：那里关的王是一只蜜蜂，算是第二大章。地图有点乱，应该是通过一个树枝的中心就可通过到达王的地方。蜜蜂王的打法是，先用机关枪把整个向日葵打爆，这样蜜蜂才不会补血。火柴棒往旁边丢丢看，路就开了，别忘了跟苍蝇要护甲。

问：Kleerofski要如何打？这个Boss同样也会补血，但中间让它补血那块水晶打不爆，旁边的骷髅手打了只是手张开而已，上面的水晶也打不爆，有什么办法吗？

答：唯一的办法是，把这一区域中全部的骷髅手通通打到张开。打到完全张开时你应该会发现该骷髅手中水晶的光线照射方向会改变，之后中间的水晶就再也不能让那个狂笑骷髅法师补血了。

问：怎么二段跳？就是用火箭筒射地上再让自己飞起来。我只会一代的，二代的我就不行了。

答：一代的步骤是：人物整个头向下，身体呈现N字形，跳起来的一瞬间往地上开一炮就可飞得很高。但是二代武器自残的攻击力被改弱了约1/3，所以应该跳不起来，不过仍然可按一代的步骤换其他武器试验一下。

问：当建兵时会扣钱，为何电脑土地明明比我小，科技却可比我先进、军队比我多？还有一个绿色的脸代表啥意思？为何已研发出奴隶制度，人口也够，但建一般设施却不能点加速？

答：1.电脑其实有作弊行为，用Noble以上，跟电脑同盟就可知道。他们的起始单位比较多，后续生产上是否有加速不得而知了。

2.表示不健康，这时候要建医院一类东西了。关于健康问题，有许多建筑及物产都可增加健康值，将Mouse移到上面就可看到它的说明。另外，城市周边的森林也可增加健康值，但丛林及冲积平原则会降低健康值；还有，每增加一个人口也会降低健康值，有太多的因素。

3.要在右下角手动按“扣人口”、加速建筑才可以。

问：1.人口挤满，如何解决？2.人民不开心又如何解决？3.加了新城市有什么作用？4.是否工人一定会走来走去，不会在一个地方工作的吗？5.是否要一次次按Enter过时间呢？

答：1.进入城市后，大约右下的位置有一个键，按下后可大大减慢人口增长。

2.建相关的奇观，好像有个甚么剧院可消除一个城市的所有不快乐。当然还有其他增加全国快乐的，平日建寺庙、剧院等都可增加开心度。至于一些建筑物，例如增加海军经验的东西，是会增加不快乐度的。另外，一些政体，如君主独裁，增加城市驻兵也可增加快乐度。人民不开心，很多时候是由于人口太多，所以在配套设施不足前，就需控制一下人口。

3.扩张领土，争夺资源，增加国家生产。

4.一开始不按“自动”是不会这样的。

5.去Menu里面可以选，不过后期最好不要选啦，因为东西太多。

文舟，文艺青年，性格暴躁，北京人氏，擅写别具一格的文字。喜欢惨烈的战斗场面，但是又总想给大家留有一丝希望，所以悲剧往往不悲，著有《骑士的沙丘》《狩魔道》《纵横天下》等多部长篇。据说好的作者都是和龙一样有被杀倾向的，年产大坑小坑十几处，早晚会被广大读者活埋。

逆袭篇 杀龙

■北京 文舟

从前有一条龙，就像上帝。

杀龙的男人，就像一声震天的呐喊。

有一天，在自己的宫殿里，人类的国王被突然出现的远古巨龙阿卡内娅撕成了碎片。龙族的军队从地穴里狂涌而出，用利爪撕裂了城墙。很多地方的领主放弃了抵抗，带着人民疲于奔命。忠于国王的骑士们在大公爵艾尔文带领下冲向龙穴所在的马兹索里尔高山，一路呼喊口号："我们是骑士，我们是希望，斩杀邪恶，血债血偿。"

然而，当他们来到马兹索里尔山脚，凛冽的寒风裹挟着连绵的雪片打在脸上，他们的心一下子就凉了。那是战马不可攀登的高山，没有路，有的只是茂密的杉木林和白皑皑的大雪。岩石、断崖封锁了一切，没有人能前往大龙的巢穴。呜咽的寒风越过林海，仿佛涛声，一波接着一波，逼得人无法呼吸。

皇家骑兵团惨败了。奄奄一息的大公爵被抬回营帐，他似乎失去了活下去的能量。

"我们攻不下马兹索里尔。"士兵们的声音充满了绝望，"我们该怎么办？"

大公爵吃力地喘息着，作出了最后的决定："把雷文从牢房里带来。"

凛冽的风中，锁链的声音响了起来。曾经是勇猛无畏的战士双脚拖着铁球，一步一摇，艰难地走着。他的琵琶骨被铁索洞穿，长长的链索在身后的雪地上留下痛苦的拖痕。当他被按倒在大公爵的床榻前，散乱的头发遮住了面孔，整个身躯也因为所承受的痛苦而剧烈抽搐。他犯下什么样的过错，要被人如此对待？

大公爵推开众人奋力站起，高高地举起了长剑，落向他的头顶。那是一把巨大而冰冷的剑，人人都以为他要砍死这个可耻的家伙。但是巨大的剑在他的肩膀上停住了，大公爵艰难地说："我的朋友，没有人比你更了解阿卡内娅。从今天起，你就是一位中将了。雷文中将，带着我的人，杀了阿卡内娅！为了国王，为了暴风城即将在冬天里降生的人类的孩子们！"说完，他急促地喘息了几下，血从他的嘴里流出来。他圆睁双眼，手按着剑柄去世了，生命如同流星陨落。

雷文在地上跪了好久，剑的重量压得他肩膀生疼。最终他缓缓抬起头，从大公爵的手指里接过了那把剑。大公爵的尸体颓然倒在殷红的地毯上。雷文捧着剑，呆呆地望着僧侣们围住大公爵的尸体。有人撞了他一下，小声地骂："叛徒！"

护卫骑士基斯大声质问："你会带我们杀了阿卡内娅，对吧？"

立刻就有人说："我可不相信他。我要带着我的人到燃烧平原去，帮助那里的守备军抵抗龙人。"

"都走吧。"雷文冷淡的声音让他们一呆。雷文立起魁梧的身躯，拇指粗的铁链在大喝声中被震得寸断。"我不需要浪费粮食的人。"他的目光如同寒霜，"不想跟我一起战斗的人都走吧，留下你们的铠甲、武器和锅。"

"我们不怕阿卡内娅，我们只是不信任你！"人们大声说，纷纷散去。一天后，皇家骑兵团只剩下几百个人。

"你在干什么？"基斯愤怒地指责，"你毁了一切，你跟本不配担负公爵大人的重托！"

"基斯"，雷文的声音仿佛死了，"把他们留下的所有金属物品都集中起来。到附近所有村镇里去搜集铁器，不给就抢。把所有的铁匠都叫来，我要为大公爵铸造一尊巨大的金属像。"

"你疯了！"基斯的声音充满绝望，"我诅咒你！我也走……"

基斯于是离开了那里。没过多久，又一座城堡陷落了。不知从什么时候开始，人们惧怕仰望天空。每当阿卡内娅巨大的龙影出现在天空，人类的防御便土崩瓦解。垂头丧气的军队在平原上集结，准备和龙族决一死战。"我们不能坐以待毙！"有人大声说，"我们要杀了阿卡内娅！"

"谁能杀死大龙阿卡内娅？"

听到那声音，却有更多的人沉默了。没人可以在阿卡内娅的面前活过3秒钟。散乱的龙族军队不足畏

惧，但是一旦远古巨龙阿卡内娅来到他们的头顶，他们就只有悲惨地死去。“把所有的人召集起来吧，这是最后一战。”哀伤的军人骑着马，手里捧着白色的花，从残破的墙壁后面出来，三三两两地向大队集结。

突然有人想起，“雷文中将还在马兹索里尔，他或许还有些人手吧。不管怎么说，那可是个骁勇善战的人。”

雷文中将，很多人都说对他不用抱什么指望。但是护卫骑士基斯默默地仰起了头，“我去吧。”

两个月后，在马兹索里尔的山脚下，基斯找到了他们散伙的营地。寒冷的空气夹杂着雪片袭来，破破烂烂的营帐从远处望去还是那么摇摇欲坠。

那是什么？基斯吃惊地见到一个巨大的金属雕像矗立在营地中央，有十几米高，是大公爵艾尔文不卑不亢地单膝跪地。他的头低垂着，仿佛在面对另一位君王。

基斯冲过去，营帐里空无一人。所有的人都在留下这个花费心力铸造的金属雕像后离开了，留给他一团迷雾。他来到雕像跟前，用手敲了敲，惊讶地发现那是实心的。这样的一个东西根本无法搬动，雷文融化了大军的铠甲、大炮和锅灶，四处劫掠，是想要向阿卡内娅俯首称臣么？

基斯怒火中烧，骂了一声“叛徒！”

一只冰冷的眼睛突然在雪地里睁开，将他盯住了。“龙人的埋伏！”基斯的心一凉，还没有来得及拔剑，就被一只利爪掀翻在地上。好几个龙人抖动着身体从雪地里爬出来，巨大的刀刃像铡刀一样轧在了基斯的脖子上，他被抓住了。

他的脸贴在硬梆梆的地面上，愤怒地吼叫着，被随即而来的屈辱所折磨。龙人没有杀他，而是将他像猴子一样丢进麻袋里带走，关进牢房。一周后，他被带出了牢房。他不知自己即将如何，但是他知道他身处马兹索里尔山顶，兰鳞龙族的圣地。

远古巨龙的巢穴外。

龙人在欢呼着，发出可怖的声音，甩动他们巨大的头颅。他们浑身覆盖湛蓝色的坚鳞，畸形的巨大身躯扭动着，冷酷的蜥蜴脸上也露出崇拜和骄傲的神情。人类竟会败给如此丑怪的种族么？不甘心！基斯被按倒在雪地里，剥去了外衣。他知道他们即将需要他的心头热血，来献给他们的首领。这应该是个令爬虫们兴奋异常的场合吧？阿卡内娅，阿卡内娅就要出现了么？

基斯挣扎着抬起头，见到一位精灵女子走出了洞穴。纤细的足踝轻柔地踏在台阶上，她就像是一尘不染的百合花瓣，含苞露水，如此的美丽！她的面孔又是如此的忧伤，悄无声息地行走在丑怪的龙人中央，仿佛一心盼着被人遗忘。

阿卡内娅。

基斯的心抽紧了，她就是大龙公主阿卡内娅？虽然他听说过龙族可以变成人形的模样，但是没有想到会如此美丽。不，这不该是一头龙，她应该是美丽的精灵们的公主才对。但她的面容又为何如此悲伤？

龙人疯狂地欢呼，发出杂乱的声响。一头小龙不停地用它的鼻子拱着阿卡内娅的手，使得她抬起头来。不远处传来巨大的隆隆声，是什么东西来了？基斯扭过头，是那巨大的金属像。上百个龙人士兵整齐地拉着绳索，在金属像下面垫着滚木缓缓地拉动。那么沉重的金属像，龙人的力量太可怕了，他们竟然只用了一个星期就运上了山。

基斯感到绝望了。轰然巨响中，雕像沉重地滑下滚木，屹立在山头。四周的龙人欢呼着，这是他们的胜利，不折不扣的胜利。从此人类永远跪倒在大龙阿卡内娅的洞穴前，人类服输了！

阿卡内娅呆呆地望着，木讷没有表情的面孔抽动了两下。她的瞳孔突然猛烈地收缩了，猛地向前跑了两步，近乎绝望地大声喊叫了起来：“不！”

四周的龙人安静下来，傻傻地望着她，不知道发生了什么。难道他们将这雕像献给她，她并不会感到高兴么？

尖锐的呼啸声劈开了寒风，一支箭从遥远的地方破风而来。一个龙人应声而倒，后脑上插着箭，在地上猛烈地抽搐。基斯想要看个究竟，但是抓住他的龙人吼叫起来，将他的头牢牢按在地上。四周一片混乱，基斯只能看见龙人的爪子纷乱地此起彼伏。一声震耳欲聋的炮响，龙族的大门四分五裂。一支箭燃着火光落在洁白的雪地上，漫天的火雨流星随即洒来。阿卡内娅在士兵的掩护下迅速退入洞穴内，究竟发生了什么？

基斯突然感到了。

大地的颤动。那熟悉的声音——马蹄声，像猛烈的浪涛。浪涛在怒吼！从他的耳鼓中清晰地传来。是重骑兵团！穿着沉重铠甲的重骑兵怎么能来到这里的？

“准备队形！”

“准备队形！”……

此起彼伏的呼应声中，傲然耸立的旗帜下，骑士的长矛如林木倒伐，平推向前，坚实地架在盾牌上。8匹骏马卸下拖绳，巨大的攻城弩车迅速被推向前，挡板落下，密密麻麻淬了猛毒的箭头闪耀着蓝光。机括连绵响起，连城门都能穿透的毒箭成百地排放，狂风暴雨般激射。来不及拿起武器的龙人躯体就像破烂的门板一样被穿透，成群倒在地上。

“为了国王！为了暴风城诞生的人类的孩子们！”

骑兵中尉跨马越过阵前，号角沉闷地响起，长剑向前挥落，呐喊汇成排山倒海的声浪，马蹄踏得地动山摇。飘雪了，马蹄踏起的飞雪，火红的盔缨如火焰上下攒动，骑着战马的铁骑化作压迫视野的猛兽，一波一波猛烈地踏向敌阵。

一瞬间，基斯明白了。那金属像如此沉重，龙人必须在山林中开出一条盘山路才能运上来。人类办不到的事情，龙人可以。

是他们自己砍了树，搭了桥，融化了积雪，修好了一条路，敞开了通向大龙巢穴的大门。这诡计太巧妙了！金属像到达山顶的同时，皇家骑兵团的大军也掩杀而至。

按着他的龙人倒在地上死了，基斯茫然爬起来，手臂抱着冻得瑟瑟发抖的躯体。他见到前所未见的战斗景象，见到了手持斩马刀的骑士冲在阵头，像猛虎一样冲锋，一刀就斩断了龙头。"冲！"骑兵大队呐喊着一起向前冲，一下子就冲垮了毫无防备的龙人队伍，和他们纠缠在一起，使得通往洞穴的道路出现了真空。刚刚拿起武器的龙人战士从洞穴深处鱼贯而出，仓惶迎战。但是晚了，他们已无法挽救即将灭亡的命运。

从身后升起信号弹的呼啸声，一朵橘红色的焰火升上高空。基斯回身四顾，更加骇然。一名身穿黑色皮甲的刺客悄无声息地踏在守护洞口的龙人脊梁上，扳住了对手满是利齿的下颚。匕首闪起一连串寒芒，鬼魅般的身影下溅起血光。那高大的龙人喉咙、心口、双腿的关节同时喷血，不曾发出一丝嚎叫便软倒在地。刺客得手之后，一振手臂，又是一枚信号弹飞上天空，带着尖锐的呼啸声炸裂开来，爆出橘红的醒目焰火。

"刺客之王卡迪南！"基斯热血翻涌，这传奇中的刺客首领，竟会来帮助雷文中将。

"在洞里，跟我来！"雷文中将一声大喝，大踏步跨上台阶，挡路的龙人被他一剑砍倒。一支几十人的小队跃出人群，紧随其后，直冲向大龙的洞穴。这是支什么样的队伍？竟然如此敏捷。他们冲过龙人的封锁，就像急流冲过卵石密布的浅滩，什么都挡不住他们。失去准头的刀剑砍落在坚实的地面上，龙人巨大的身躯也便随之倾倒。

"雷文中将！"基斯从未想过自己的声音会如此充满惊喜。

"跟我们一起来。"有人丢给他一把长剑。他们就像旋风一样冲进那巨大的洞穴，突然袭来的龙族士兵犹如稻草般被瞬间砍成肉酱。一簇簇的火焰在地上燃起，照亮了宽大的洞穴，愤怒的声音此起彼伏："阿卡内娅！滚出来受死，阿卡内娅！"

待叫喊声沉寂下来之后，洞穴中渐渐升起一丝喘息——龙的喘息。

随着震耳欲聋的咆哮，漆黑的洞穴深处亮起了碧绿的光芒。巨大的黑影从洞穴中升起，洞壁上迅速蒙上了一层白霜。血盆大口惊心乍现，龙的怒吼声震得钢甲簌簌抖动。一瞬间，骑士被撞得飞上洞顶，鲜血狂喷。铁索从八方飞来，交织成网。十几人齐声呐喊，铁索缠住了龙爪。巨龙被拉至地面，火球、利箭接踵而至，利刃在龙鳞上发出金属碰撞的声响。随即从龙口中倾吐出漫天寒霜，铁索寸断。远古巨龙狂暴地拍动巨大的翅膀，洞穴里所有的火光瞬间熄灭。黑暗中传来人们的惨叫声，有人已经丧命龙吻。但是没有人惊慌，这里的人都是身经百战的高手，每一个人都做好了丧命的准备。

振臂中信号弹升起，或是一个火球飞过。火光在瞬间照亮了洞穴，就会将高举的剑影凝刻成惊心动魄的瞬间。忽明忽暗的洞壁上，纵横交错的光影飞速变幻。当火光湮灭，黑暗中传来龙的气息；人们在怒吼，盔甲在碰撞，箭在呼啸。一队骑士排开盾墙，成群的法师们冲了进来。随着飞翔般摇摆的手臂，奥法飞弹从四面八方呼啸着升起，在漆黑的洞穴中汇集成星河，涌向飞起的大龙。

帮不上忙，什么也做不了！基斯突然发现自己身处梦境之中。忽明忽暗的光线中，紧锣密鼓的攻击就像是雨点一般时刻不曾间断。

不是怒吼的人才适合战斗，而是战斗的男人一定要怒吼。因此，手无寸铁，脆弱如同蝼蚁的人都可站在大龙的面前怒吼。因此，怒吼吧！让怒气聚集，敏捷的身躯在利爪下灵巧地躲闪；让剑技无休止地升华，魔力的飞弹飞向天堂！

这场战斗已进行了多久？没有人知道。巨龙开始喘息了，浑身布满细小的伤痕。但是她始终不曾露出自己的要害，人类有限的攻击毕竟对她只能造成皮毛之伤。机会来了！瞅准一瞬间的空档，一支长矛刺进了大龙的心窝！

远古巨龙发出惊天动地的咆哮，微小的人类如同蝼蚁般捂着耳朵在地上翻滚。一团光芒猛烈地迸发出来，插在她皮肤上的东西瞬间变成粉末。她的伤口愈合了，巨大的身躯被神圣的光环所笼罩，再也没有任何的攻击能伤害她。在柔弱的人类面前，她的力量就是上帝！

人类还是不能战胜巨龙么？

基斯无助地倒在地上，所有的人都绝望地滚倒在地，望着高高在上的阿卡内娅。一切都结束了么？

四周静了下来，只有巨龙的翅膀拍动声，和一柄剑在冰霜覆盖的地面上发出刺耳的拖曳声。雷文缓缓地走了过来，站在阿卡内娅的面前，扬起头，和大龙相互凝望着。阿卡内娅突然静止了，就仿佛被充满剧毒的蝎子奋力一击，完全僵硬了。渐渐地，她垂下了头，像个认错的孩子般，在雷文面前垂下了她的头。

"阿卡内娅！"雷文一声大喝，大十字军之剑在他的手中挥出万钧之力，发出血一样的光芒。他高高跃起，人和剑宛如一颗血色的流星斩向龙头，阿卡内娅无敌的结界在瞬间土崩瓦解。

浓浓的、腥腥的血，溅在每一个人身上。巨龙庞大的身躯轰然倒地，从高空坠落在冰冷的地面上；两行泪水把血染的面庞冲出了原本的颜色。雷文垂下了剑，阿卡内娅的血从他前额的头发上往下淌，沿着衣角往下淌；沿着后颈流过背脊，从身上每一处往下淌。他是一个血人，浑身上下浴满了大龙的血。剑上淌血，他的嘴唇像秋天的落叶瑟瑟发抖。

他呆呆地望着眼前的尸体，失神地踏入血的河流，用手抚摸着那可怕的伤痕。都结束了么？大龙在喘息。

"帕奥拉"，他呼唤道，高高举起了剑。

（未完待续）

现在是公元2006年2月16日——农历丙戌年正月十九……年过完了，土豆榜主揣着Suki姐姐发给的大红包上岗罗。当当当……老朋友们都知道，土豆是属于一个小时不碰螺丝刀就手痒痒的那种人。那么闲话少说，这期就来跟大家侃侃硬件的话题罢。

乱弹软硬件中的“鸡肋设计”

■晶合实验室 TOP10土豆

土豆先开个头：

随着技术的飞速发展和应用需求的不断增长，电脑中无论硬件还是软件都有了长足的进步，但这些新增的功能真的是我们需要的吗？

●键盘开机、定时开机、网络唤醒，这些从奔腾时代就存在于主板BIOS中的功能，你用过吗？

●4.1、5.1、6.1、7.1……无论板载声卡还是独立声卡都在以越来越多的声道作为卖点，可你真的接过2只以上的音箱吗？

●显卡上的双头输出、视频输出甚至VIVO，有多少人用过？

●Raid——磁盘阵列，这个在主板上越来越标准化的功能听起来好像很高级，可究竟有多少用户需要并付诸实用？

●文字处理软件中数十个默认标准按钮、词典软件中多达数百本词典、xx优化软件中成百上千的设置项目、看图软件中增加视频处理与刻盘功能，甚至连输入法里也要附带一个搜索栏……到底是舍本逐末还是另辟蹊径？

正所谓“天下没有免费的午餐”，功能的增加往往意味着成本更高、设置更复杂、内存和硬盘占用更多……而更遗憾的是大多数时候它们实际上是被用户闲置起来的，资源的浪费相当突出。接下来，请大家一起来谈谈对软硬件中所谓“鸡肋设计”的看法。

1.如何看待鸡肋

后院网友 SAMUEL白面鬼：从设计者来考虑，他们不会设计毫无用处的东西。虽然有些东西做出来只是为了炫一下而已，如果成本增加得不多，那么功能多多益善，但如果成本高出很多的话，那确实属鸡肋了。

后院网友 凝血之瞳：多数鸡肋设计只是厂家玩的噱头，听得让你怦然心动，买回家后才发现有90%的功能你几乎一辈子都用不上。

后院网友 孤鸣：反正这些东西东家不出，西家出，不过出了这些东西也代表IT的进步嘛。在价钱没有太大浮动的情况下这也是可理解的，没准哪天闲了捣鼓捣鼓它图个新鲜。

后院网友 Roll：简单地说，对于行业是进步，对于商家是眼球，对于用户是浪费。



编辑 土豆：嗯，看来成本是很关键的考虑因素，免费的午餐大家都喜欢。

2.是鸡肋还是宝贝——用户实例

后院网友 郁闷啊郁闷：玩个游戏想炫一下，开车甩个漂移用一下氮氧，Print Screen键抓图……结果黑屏——按到旁边的Sleep（系统待机）键了。

后院网友 女王之王：对于键盘的Power、Sleep键，新买键盘我都把它们的导电橡胶抠掉再用。不知道大家发现没有，jl反过来就是lj，故鸡肋=垃圾。

编辑 土豆：哈哈，对Power和Sleep键还真是有同感。

后院网友 风雁：键盘开机挺有用的……反正我是一直用，这样不用弯腰按开机按钮。感觉一个比较典型的鸡肋垃圾就是鼠标的按键越来越多……看看“苹果”，啧啧，那才叫经典。

编辑 土豆：汗。“苹果”的鼠标……第一次握着它的时候，我就开始怀疑过去用来按右键的中指是否是鸡肋了。

后院网友 冰冰：我曾把机箱上的电源开关拆掉，改用键盘开机。同学们不知道哪个键是开机的，所以都用不成我的电脑，哈哈！

后院网友 DJ狼：见过最鸡肋的东西，就是罗技G15键盘上据说能显示弹药数、生命值之类数据的液晶屏。本是很不错的设计，但这些都在大屏幕上显示着呢，激烈的战斗中谁有空去低头看那小屏幕。这键盘还卖得挺贵，估计成本多半出在这华而不实的屏幕上了。

后院某隐身网友：人体工程鼠标个头都太大，没一个能抓在手里的，建议以后像鞋子一样也分大小号。还有移动音箱，谁会背个2千克的本本同时带着一副“小流星锤”满街跑。大部分是要便携没便携，要音质没音质……

后院网友 圣浪：有些更离谱啊！MP3自带验钞紫外线灯哦，这么有精力为什么不提高产品品质和增加更强的功能呢？

编辑 土豆：这个验钞紫外线灯让我想起了内置手电筒的手机，不完全是没有用处吧。

后院网友 sheepbupt：鸡肋虽然没用，但要是少了它也许还真不行呢！比如Word就是一个最好的例子。大多数人只能用到其中10%的功能，但你还是需要其他90%，因为你指不定什么时候就要用到。

后院网友 快乐至上：一些功能对用不着的人来说就是鸡肋，但对于鸡来说，鸡肋还是很重要的。显卡的双头输出我能用到，一个接显示器，一个接投影机；磁盘阵列我正在使用；5.1声卡配合我的5.1音箱玩游戏和看影碟；定时开关机在单位的机子上使用。

后院网友 昂星：相应地也可把题目变成“游戏中的鸡肋设计”，比如CS的热成像眼镜，估计大多数地图用不上，我用了以后头晕。

3.为什么会存在鸡肋——成因分析

后院网友 lcommander：现在各种软硬件存在一种“同质化”现象，即基本功能越来越雷同。厂家为增加产品卖点，只好增加了许多所谓的“增值功能”。

后院网友 碧绿色的兔子：整机硬件已模块化，单个硬件似乎很难模块化吧。毕竟还有用户能用上这些功能，让厂商再细化产品势必会增加生产成本。对这些鸡肋设计只能说是想开点，或许哪天自己真的会用上网络开机、双头显示，还能组合一套6.1声道的音响……

后院网友 一笑红尘惊：一般来说，软硬件中针对某个群体的设计很有限，大部分设计是面向所有消费者的，而用户个人情况又不尽相同。但软硬件在设计时必须把所有的可能考虑进去，不然就会流失某个层面的消费者。现在的厂家宁可被人说存在“某些功能鸡肋”，也不愿被人说“不具备XX功能”。

后院网友 最梦：鸡肋也只能是相对而言，各种用户有各类需求，总不能让厂家设计出A、B、C版而只是删减某些功能吧。相信没人能100%地利用手头硬件与软件的所有功能，所以应该反过头来思考如何根据自己的需求，选择能达到最大化利用的产品。

编辑 土豆：不错，有时市场细分得太厉害，用户反而会无所适从，所以厂商们会把尽量多的功能作为基本配置。

后院网友 狂の舞：市场上有些现象真可笑，比如某杂牌主板天天都说自己带什么Raid、7.1软声卡，好像有这些东西就成了大厂名牌主板，就可把价格打得很高，就能有销路了。同样，使用者虽然并不知道Raid和7.1到底有何用处，可看到市场上天天都在炒作这些貌似高级的功能，于是也随大流跟着买。其实所谓的鸡肋设计，其最大助益就是为JS创造更高利润，对于大多数用户并没有实在意义。

后院网友 天一生水：当我们买产品时，见两款的性能差不多，哪款多个功能自然就挑谁了——正所谓“不要白不要”。成功的厂商都是善于抓住消费心理的。

后院网友 微笑天：啥？取消鸡肋？想也别想。取消了商家赚谁去？市面上无论大厂小厂，找得着没有鸡肋的吗？能切实为消费者着想的那不是商家，而是慈善家。

编辑 土豆：嗯，也不能武断地说厂商没有为用户着想。不过就像上面几位朋友所说的，厂商要想在激烈的竞争中立足，站在用户角度分析他们的需求和消费心理是非常必要的。

土豆总结发言：看来“鸡肋”功能还真是让人又爱又恨的东西，每个人都希望自己电脑的功能更多更实用，但又不甘心为直到电脑淘汰也用不上一回的功能多掏银子。其实，物尽其用是我们一直坚持的观点，这里土豆可提供一条采购参考经验，购买产品之前先拿出一张纸，逐条写下你感兴趣的各项功能（尽量多）；然后再仔细考虑，逐一划去可能用不上或用得很少的功能；接着就可根据最后剩下来的功能和自己的预算去“套”市场上现有的产品了。当然，前提是要你对欲购买的产品有比较深入的了解，而这其中的不二法门就是——多多关注《大众软件》的相关文章……

Suki，好啊，你敢在这里给硬件栏目做广告！……!@$#@%$&……

从审美疲劳到软件PK

■本期主持 TOP10土豆

榜评做到现在，无论作者还是读者恐怕都有些“审美疲劳”。接到新任TOP TEN掌门Suki姐姐“Q”过来的最新榜单，土豆顺手从背后堆积成山的各类IT时尚汽车、地理、文学英文杂志中，抓出一本2005年第4期的《大众软件》，顺便玩了一把“连连看”：金山家的五虎将（毒霸、词霸、快译、游侠和影霸）一个都不少，只是有3个弟兄“与时俱进”为2006版；优化大师和兔子这对用来折磨系统的好帮手赫然在列，“上网三件套”——天网防火墙、Maxthon（MyIE）、网际快车一个都不能少；输入还是紫光拼音，被“虚拟”的还是“光驱”，被播放的还是RM，被压缩的还是RAR；甚至连在过去一年中被诸多媒体口诛笔伐的某“流氓软件”典型也在榜上稳如泰山……

对于TOP TEN这样一份历经7个春秋的软件排行榜来说，“变”与“不变”其实都是某种现实的反映。因为我们的读者咨询卡中列举的热门软件多达102款，然而多数投票的读者仍一直将“青眼”瞄准这些榜上的常客。它们本身的优秀固然是最重要的原因，习惯的力量也绝对不可小视。

记得土豆拥有自己的第一台电脑是在1998年夏天，那时总是乐此不疲地用自己的33.6kb小“猫”到处下载一些相似用途的软件（印象中，当时4.3GB的迈拓硬盘里同时装了网络蚂蚁、网络吸血鬼、Getright、Go!zilla和Download Expert等下载软件），然后自己去发掘它们的特色和差异，从中挑一个自己认为最好用的作为首选。然而土豆终究是个喜欢简单的人（其实最复杂的问题莫过于把一切变得简单），之后就渐渐疲惫了，硬盘中的软件也开始固定成那些“装机必备软件”。但那些“必备软件”组合真的适合每一个用户吗？

在PC硬件严重同质化的今天，如果连每台电脑中的操作系统和常用软件也都千篇一律，岂不是很乏味？Photoshop固然强大，但不一定适合想给数码照片调调大小、“磨磨”皮肤、加个边框的新手；IE主页被改了，但一定要请出有成百上千个选项的“大师”或“兔子”帮忙么；Outlook和Foxmail虽然都是非常完善的邮件客户端软件，但土豆想在服务器端按自定义规则自动过滤或删除垃圾邮件（Foxmail只能手动操作），但它们却只能浪费大量网络带宽一古脑地收下来再分类处理……

大家也许注意到了，今年我们的“实用软件”栏目又推出了淡出多年的软件对比文章。与传统意义上的软件横评不同，这类文章虽然也是针对某类具体应用进行软件对比，但不以比出高下为主要目的，而是要尽可能发掘出一些好用的软件，通过严谨的分析和比较指出其各自的特色或特长，让读者能选择到真正适合自己应用需求的软件。而今年TOP TEN栏目里也将开展“软件PK”活动，读者们可针对榜上（或投票单上）的各类热门软件，用自己认为更好或更有特点的软件“PK”掉它们。不管你的PK方案是全面胜出还是另辟蹊径，只要有实用价值，就有可能出现在今后的TOP TEN栏目中。想来试试吗？ P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1103	○	鲁锦
金山毒霸	2006	2	1057	○	金山公司
金山游侠	V	3	1002	○	金山公司
WinRAR	3.51	4	973	○	Eugene Roshal
金山词霸	2006	5	883	↑	金山公司
网际快车	1.71	6	847	○	JetCar软件工作室
Windows Media Player	10.0.3802	7	805	○	Microsoft
金山快译	2006	8	792	↑	金山公司
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	9	709	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	10	677	↑	蔡旋
金山影霸	2003	11	645	↑	金山公司
3721中文网址	2.81Build806	12	571	↑	国风因特软件有限公司
天网防火墙	2.7.6.1005Build 1026	13	490	↑	众达天网技术有限公司
Real Player	10.5中文版	14	401	↑	RealNetworks
虚拟光驱	7.12	15	399	↑	东石软件公司
Media Player Classic	6.4.8.6	16	349	↑	Guliverkli
瑞星杀毒软件	2006	17	318	↓	北京瑞星公司
Myle	V3.2	18	311	↑	MySoft Technology
新浪UC	2005 II 正式版	19	270	↓	新浪UC
变速齿轮	0.443	20	203	↓	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年1月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.60	3 185 848
2	WinRAR 3.51官方简体中文版2	3 158 994
3	腾讯QQ 2005正式版	2 991 741
4	BitSpirit简体中文版3.1.0.077稳定版	2 929 888
5	按键精灵5.70	2 819 650
6	RealONE Player 2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	2 701 266
7	PP点点通2005 Build 1125	1 934 281
8	影音传送带（Net Transport）2.01简体中文版	1 751 400
9	ET－网络视频电话4.20_Build 0884简体中文版	1 490 040
10	密码监听器 2.6	952 196

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN